#314 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

PU'S EERSTE FANFIC!

ONVERMIJDELIJKE TEGENVALLER OF ULTIEME NERDGASM?

FINAL FANTASY VII REMAKE

WWW.PU.NL
APRIL 2020
BP € 5,50



RE SHIFT

MANEATER: BABY SHARK NEEMT WRAAK IN GTA MET HAAIEN • DOOM SLAYER VOEGT ZICH BIJ SMASH BROS. • ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS IS EEN VERRIJKING VAN JE BESTAAN • HET BESTE VAN DE BESTE COSPLAYER VAN NEDERLAND • WAT ER VAN DROMEN ALLEMAAL MAG KOMEN • GAMEPERSONAGES REVIEWEN UITGAANSGELEGENHEDEN

GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!

#314 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

PU'S EERSTE FANFIC!

POWER UNLIMITED



FINAL FANTASY VII REMAKE

WWW.PU.NL
APRIL 2020
€ 5,50





MANEATER: BABY SHARK NEEMT WRAAK IN GTA MET HAAIEN
• DOOM SLAYER VOEGT ZICH BIJ SMASH BROS. • ANIMAL CROSSING:
NEW HORIZONS IS EEN VERRIJKING VAN JE BESTAAN • HET BESTE VAN
BESTE COSPLAYER VAN NEDERLAND • WAT ER VAN DROMEN ALLEMAAL
PERSONAGES REVIEWEN UITGAANSGELEGENHEDEN

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME

SAM-OE-RAI



Sam laat weer eens zien waarom zijn naam in ´samurai´ zit door binnen no-time flinke schreden te maken in Nioh 2. Martin was niet de enige die flink onder de indruk was, een hele delegatie aan streamkijkers heeft (denken we) met open mond zitten staren...

Death Counter: 3

FLORIANS FANTASIE



In deze PU vind je een prachtig verhaal over de remake van Final Fantasy VII en daar hoort eigenlijk een begeleidende stream bij. Hierin laat Florian zien wat de verschillen zijn tussen de oorspronkelijke FF VII en de nieuwe. Essentieel materiaal voor de triple-F's (Final Fantasy-fans, duh!)!

MET DENNIS DE MYSTERY DUNGEON IN



Waarom Dennis Mons de Wonderspons er steeds met de haren bij gesleurd wordt als er iets met Pokémon gebeurt, niemand weet het. De man weet namelijk evenveel van de zakmonsters als van gekleurde kleding! Jacco daarentegen...

EGBERT DE GEZELLIGE GAST



We hebben graag gasten over de vloer en Egbert/Jefrey is een hele gezellige. Martin en hij speelden Kakarot in het teken van de Anime Week op PU.nl; ze hadden de grootste lol en werden met elke seconde meer weeaboo!



Pag. 020



Pag. 022



Pag. 052



Pag. 056



Pag. 064

COVERVIEW

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS



VAST

COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTIE *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Peter Koelewijn, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Dennis Mons, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Alie Sierkstra*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Jordi Visser*
ACCOUNTMANAGER
Ivar Mulder • imulder@reshift.nl • 023-5430000
VIDEOPRODUCER *Matthijs Rooks*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 59,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

NIET ONZE EERSTE APOCALYPS



We weten allemaal waar dit op lijkt, geoefende gamers en filmkijkers die we zijn. De lege schappen in de supermarkten, de lege scholen en uitgestorven straten, de wereldkaarten met beangstigende, rode cirkels erop, de rijen voor de coffeeshops... Ik bedoel, als dit niet het begin is van de Apocalyps, dan hebben The Last of Us, Fallout en 28 Days Later tegen ons gelogen. En dat zouden Neil Druckmann en Danny Boyle noooooooit doen!
Ja, de situatie waar de wereld zich op het moment van schrijven in bevindt is best beangstigend, dat moet zelfs een nuchtere Groninger zoals ondergetekende wel toegeven. Maar zover ik weet zijn er nog geen corona-sterfgevallen weer opgestaan en is er niemand van plan om atoombommen te droppen, nu we internationaal zo herenigd zijn door deze dreiging. Dus op zich valt het wel mee, toch? We hebben wel eens erger gezien... En laten we het vanaf een andere, positieve kant bekijken: wij gamers zijn de ideale mensen om in quarantaine te gaan, want ik ken geen liefhebber van video games die niet een blacklog van jewelste heeft om aan te 'werken'.
Maar laten we voor nu even virussen vergeten. Nou ja, totdat je mijn review van Two Point gaat lezen waarin op een wat grappigere manier omgegaan wordt met een PANdemic. Ook de Apocalyps moet je even naar de achterkant van je brein verhuizen... eh, tot het moment dat je Samuel z'n prachtige verhalen over DOOM Eternal checkt. En mocht je, als je dit leest, nog steeds opgesloten zitten in je huis (ik hoop het niet!), laat je dan inspireren om in digitale werelden uit te gaan met Jacco's Yelp-reviews van uitgaansgelegenheden in games. Yup, de PU is er voor je, helemaal tot aan de póst-Apocalyps. ● *Wouter*



POST-APOCALYPS-PREP

Ondertussen...

Marvin



Haalde deze maand...

...twee kleine viervoeters in huis. Een beetje gezelschap tijdens het secuur wegstrepen van Wouters piemelgrappen in de PU kan geen kwaad.

Wouter



Vertoefde deze maand...

...in de hoofdstad van Georgië, Tbilisi. Want ik ben nu freelancer en heb de vrijheid, het leven is hier goedkoop en voornamelijk: why the fuck not?

Jacco



Nam deze maand...

.. zijn egel mee naar de redactie om te streamen. Egel-sama (dat is z'n naam) verschijnt immers wel vaker op het internet. Als @Hedgehog_sama op Instagram deelt hij al z'n avonturen. Z'n favoriete game? Sonic natuurlijk!

Jurjen



Genoot deze maand...

Van een gezellig en zonnig weekend met twintig vrienden in een flinke hut op een fraaie hei. Aan het eind van het weekend konden we nog net een patatje halen, toen ging Nederland op slot.

Raf



Werd deze maand...

...nog maar eens gewezen op het verschil tussen een perstriphotel en een zelf betaalde hotelkamer.

Tjeerd



Las deze maand...

...de Power Unlimited in de IKEA! Blijkbare hebben ze daar namelijk één abonnementje. Ben wel benieuwd naar dit nieuwe detective-avontuur van Rockstar!

JJ



Genoot deze maand...

...van ongekend veel plek in de trein, omdat de media tot de essentiële beroepen hoorden die nog wel naar het werk mochten gaan.

Martin



Was deze maand...

...alleen op de redactie. Je snapt wel waarom.

Samuel



Zei deze maand...

...MWUAHAHAHAHAH. [Excuus. Samuel zit al een tijdje in zelfquarantaine met DOOM Eternal - red.]

Graddus



Vertoefde deze maand...

...regelmatig in dromenland voor de review van Dreams. Of het spel een natte droom of toch een nachtmerrie is, lees je op pagina 60.

Peter



Kocht deze maand...

Ring Fit Adventure, want door dat coronavirus is geen sportschool meer open. Zoals je ziet weet ik al precies hoe je het spel moet spelen.

Wordt vervolgd...

FOTO'S MET BROEK

Elke maand maken we (natuurlijk) doldwaze avonturen mee op onze redactie in Haarlem. Hier een kleine greep van momenten die zijn vastgelegd op camera en gelukkig had iedereen zijn broek aan.



Thee leuten

Om je alvast voor te bereiden op een gloednieuwe rubriek verderop in deze PU, What's the Tea genaamd, hier een paar behind-the-scenes-foto's van het creatieproces. Ook zien we de zelden gespotte videoproducer Enno in z'n natuurlijk habitat: de green room, daar waar hij 8 uur per dag produceert en waarvan we 's avonds stilletjes de deur op slot doen... met hem nog binnen. Geen zorgen, hij kan uren dolgelukkig naar die mooie, groene muur staren, net zolang tot hij in slaap sukkelt.



Egbert

Hoog bezoek op de redactie, Egbert kwam ons namelijk verblijden met zijn aanwezigheid. We hebben veel geleerd in de paar uur dat hij aanwezig was. Zo is zijn echte naam dus niet Egbert, maar Jeffrey. Tja.



Foto's maken is moeilijk

Een foto maken van PU-redacteuren is niet makkelijk, er is er namelijk altijd wel eentje die een lijpe bek moet trekken. In dit geval was het nog geen eens Wouter of Tjeerd, maar juist Peter van Gamersnet die zich van zijn beste kant liet zien.







Gouden telefoon

In Ranking the Helpdesk hebben we zes weken lang verschillende gameshops aan de lijn gehad en ze geprobeerd zo lang mogelijk aan de lijn te houden met de meest lompe vragen over videogames. Dennis van Game Mania, wist Martin en Tjeerd het beste te helpen met hun stomme vragen over onder andere Koos of Tsunami...wat? Ja. Gefeliciteerd Dennis, met je gouden telefoon.

● Er wordt dus van The Last of Us een tv-serie gemaakt die op HBO moet gaan verschijnen. En daar worden we op de redactie erg blij van.

● Waar we minder blij van worden, is de mededeling van HBO dat men niet aan de (lesbische) geaardheid van Ellie komt.

● Ten eerste, waarom is dat een ding? Waarom moet dat gemeld worden? Gaan we nu ook bij adaptatie van een game melden dat mensen hetero blijven...

● Ten tweede, hoe hadden ze dat dan wil 'herschrijven'? Dat Ellie opeens de juiste man tegenkwam? Of na een beet van een zombie opeens insane hetero was...

● Hadden we eindelijk de ellende die Fallout 76 was, een beetje vergeten. En keken we zelfs een beetje uit naar een terugkomst in de wereld dankzij de komst van de Wastelanders-update. Scheurt de marketing dude van Bethesda, Pete Hines, de net geheelde wond weer helemaal open.

● Hines gaf aan in een interview aan dat hij niet verwacht had dat zo veel mensen de PvP-aanpak in Fallout 76 niet tof vonden.

● Zou de beste man wel eens een Fallout-game gespeeld hebben?

● Februari/maart was sowieso de periode der mafkezen.

● Neem Kurt0441, een pro FIFA-gamer en influencer. Hij kreeg van EA een ban aan zijn sportbroek omdat hij zich 'ongemanierd' gedroeg ten opzichte van EA-medewerkers en mede gamers.

● Zo bedreigde onze Kurt tegenstanders en EA-personeel in zijn streams, hing hij op events de toxic mafkees uit en spuugde hij in een filmpje een dikke fluim op het logo van EA. »

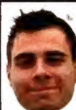
OPUNIE

IS SONY ZIJN STEM KWIJT?

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Op het moment dat deze oPUnie geschreven wordt (tweede week maart) hult Sony zich nog steeds vrolijk in een totaal stilzwijgen over de PlayStation 5. We hebben een fantastische trailer van Ghost of Tsushima gekregen en een heerlijke releasedatum, maar over hun nieuwste console weten we nog steeds niks. Terwijl Microsoft vrolijk de ene na de andere mededeling de ether in slingert. Hoe dan? Is er iets aan de hand? Moeten de PlayStation-fans zich zorgen gaan maken? We vroegen het aan een aantal redacteuren.




"Niet schrikken, maar ik vermoed dat Sony pas rond de zomer met een volledige onthulling komt. Tot en met juni zijn alle ogen namelijk nog gericht op de ijzersterke line-up van de PS4, met Final Fantasy 7, The Last of Us Part 2 en Ghost of Tsushima. Met het, volgens geruchten, tekort aan onderdelen, het coronavirus en Microsoft die ongetwijfeld een prijs onthult waar ze onder kunnen gaan zitten, kijken ze lekker de kat uit de boom. Dus moet je je zorgen maken? Nee, denk van niet."


"Tot begin maart zei ik altijd dat er niks aan de hand was. Dat Sony de focus op de games voor de PS4 wilde leggen (lees The Last of Us II en Ghost of Tsushima). Inmiddels twijfel ik wat meer. Het kan namelijk zijn dat het Coronavirus roet in het eten gooit en men weet dat een wereldwijde launch dit najaar niet haalbaar is. En Sony's problemen met het laag houden van de prijs van de console zijn ook bekend. Dus tja... een beetje zenuwachtig ben ik wel."


"Ik maak me meer zorgen over het uitstellen van beide consoles vanwege het Coronavirus dan over specs of prijs!"


"Ik zat me hier laatst in een Powerpraat ook al druk om te maken: is Sony een beetje richtingloos met z'n volgende console? Wat is de gimmick? Maar als ze zich vol op de triple-A exclusives gaan storten en Spider-Man 2, Horizon 2 en God of War 2 aankondigen voor de PS5, dan is de shit aan en ben ik blij."

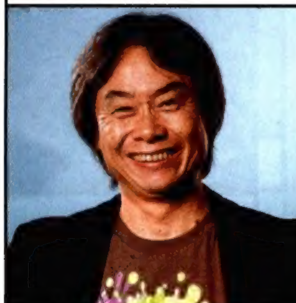

"Sony zit natuurlijk in dubio: nu al prio geven aan de PS5 betekent de succesvolle PS4 'afschrijven'. Ik vermoed dat ze na de release van TLOU 2 100% guns blazing gaan en de Teraflops ons om de oren vliegen!"





Award voor kutste microtransaction van 2020: deze dollar voor een ander kleur haar.

"Het geheim van succesvolle games maken, is iets creëren wat leuk is."



Miyamoto heeft de holy grail gevonden.



twitter.com/GKJJ

IK BAAL VAN BALDUR'S GATE 3 & FINAL FANTASY VII REMAKE

Ik ben een gamer met een bepaalde smaak. Lezers die al jaren lid zijn van de PU weten dat. Ik hou van snel, hard, competitief. En dat 'snel' mag je op alle aspecten van een game los laten. Ik heb al vanaf puber af aan weinig tot geen geduld. Als klein kind kon ik nog uren tekenen, boeken lezen of forten bouwen van LEGO. Maar toen de testosteronproductie op gang kwam, knapte er iets. Ik kon het tekenen niet meer opbrengen, boeken lezen verdomde ik nog langer en als een game te veel dialoog, te veel gepuzzel, te veel gepiel in zich had, dan liet ik hem stijf links liggen. En dat is tot aan de dag van vandaag zo gebleven. Ik word zeker wat rustiger met de leeftijd en de boeken zijn in de avonduren terug. Maar als je mij een game als Death Stranding voorschotelt, dan ervaar ik dat echt als een marteling.

Ik kan er over het algemeen prima mee leven. Ik ben wie ik ben en dat heb je maar te accepteren. Maar soms doet het pijn. Bijvoorbeeld als die 'schoften van Larian Studios' de eerste gameplaybeelden van Baldur's Gate 3 laten zien.



Wat zou ik die game graag willen spelen! Ik zie het epische avontuur. Ik herken de vele mogelijkheden en ik bewonder de epische wereld die de Zuiderburen gecreëerd hebben. Maar ik zie ook de diepte van het spel. De vele dialogen waar je jezelf doorheen moet werken. En dan breekt het angstzweet me uit.

Dat gevoel had ik ook met de demo van Final Fantasy VII Remake. Ik zal het bekennen, ik heb nog nooit een Final Fantasy-game aangeraakt. Niet alleen omdat de Aziatische stijl me minder aanspreekt. Nee, het was vooral dat turn-based geëikel wat me afschrok. Op je beurt wachten is voor mij een enorme kwelling. Wat nu wachten... BAM op je bakkes... Maar wat was die demo fraai. Wat zag die wereld er insane uit...

Ik ben nu rustig aan het nadenken of ik deze games toch ga uitproberen. Het jeukt wel. En Zelda en Dark Souls zijn me ook gelukt. Maar het gaat allesbehalve een pleziertochtje worden...



Power Spy

- Dat noemt de Powerspy niet ongemanierd. Dat is meer het type 'ongehoorde asshole'.
- Als meneer Kurt, die zichzelf vrij cool acht, dan zo'n baas is, dan zou hij PES moeten gaan spelen en FIFA stijf links laten liggen.
- Maar ja, dan kijkt niemand meer naar zijn stream...
- Is ook moeilijk hoor, principes hebben.
- Nog een mafkees was mister Riemer. De Amerikaan trok tijdens een stream opeens een pistool en wilde stoer op een blikje frisdrank gaan knallen. De man was daarbij alleen vergeten dat het wapen geladen was en schoot dwars door zijn monitor heen.
- Na afloop bekende Riemer dronken te zijn geweest en dat streamen en drinken niet goed samen gaat.
- De Powerspy zou eerder stellen dat een wapen hanteren en zuipen niet samen gaan.
- Maar goed, wie is de Powerspy...
- Het coronavirus had de gamesindustrie in februari en maart stevig in z'n greep. Veel game- en esports evenementen werden afgelast. Zelfs de E3 in juni staat een beetje op de tocht...
- Alsof dat event vóór het opduiken van het coronavirus zo gezond was...
- De reden voor het afgelasten van al die events, was dat men niet graag mensen dicht op elkaar wilde zetten.
- Geluk bij een ongeluk is dat gamers over het algemeen behoorlijke monomane wezens zijn, die het liefst in hun eigen wereld vertoeven.
- Wat betreft het coronavirus waren we er bij de PU al vroeg bij. Daar begon de complete redactie al met thuiswerken nog voordat het hele virus opdook.

Power Spy

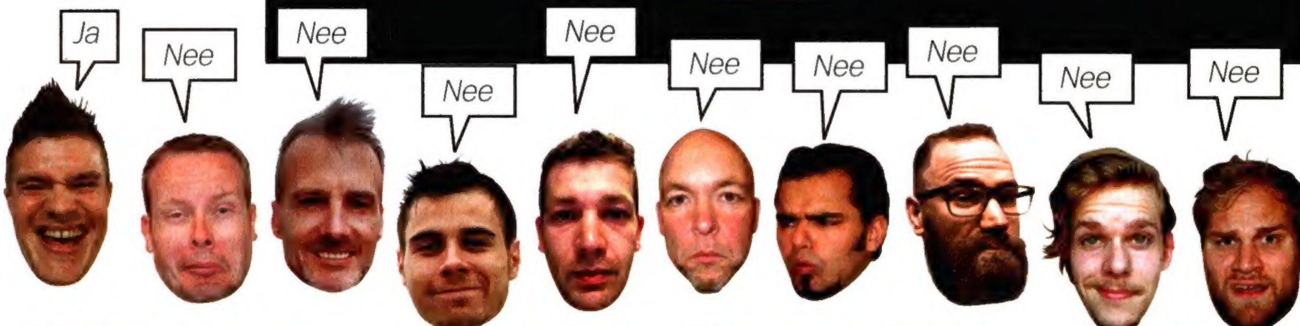
- JJ heeft twee keer in zijn leven gehuild. Toen zijn vader hem als kind bij het timmeren per ongeluk vol op zijn duim sloeg en toen hij Ori and the Will of the Wisps speelde.
- En Ori deed meer pijn.
- Vorige maand zeiden we al dat Will of the Wisps geen game is die je door je oma of opa moet laten bestellen als ze een kunstgebit hebben.
- Aan dat lijstje voegen we bij dezen Ghost of Tsushima ook toe.
- Het is opmerkelijk stil rond de PlayStation 5. Sony meldt al weken helemaal niks over hun nieuwe console.
- Zouden ze gewoon stelselmatig vergeten op de 'zend'-knop van de mail te drukken?
- Als de games in zo'n hoog tempo van de nieuwe streamingdienst van Nvidia, GeForce Now, worden gehaald, dan kunnen we het straks beter over 'GeForce Now effe niet' gaan hebben.
- Ontwikkelaar Obsidian gaat de tekst in hun game The Outer Worlds wederom groter maken. Dat is dan de tweede keer dat ze dit doen.
- De Powerspy vraagt zich af of er iemand bij de PU de game nu opnieuw gaat lezen.
- Het is een nieuwe rage aan het worden in publisher-land: games die niet goed zijn ontvangen door gamers, opnieuw maken. Goede voorbeelden zijn Anthem en Ghost Recon Breakpoint.
- Oftewel een shitload aan geld stoppen in een product dat eigenlijk al besmet is, om even in corona-termen te blijven.
- Misschien ligt het aan de Powerspy, maar is het niet slimmer om meteen bij het maken van de game te streven naar een goede game?

KOMT HALF-LIFE 3 ER DAN EINDELIJK AAN...

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Als je dit leest, is er eindelijk weer een nieuw deel van Half-Life uit. Dertien jaar (je leest het goed) na het laatste deel kunnen we met Half-Life Alyx aan de slag. Mits je een VR-bril hebt. Wat bij 99% van de gevallen niet zo is. Daarom zijn we blij dat Valve vlak voor de release meldde dat Alyx niet het laatste deel uit de Half-Life serie gaat zijn. Mogen we dus weer hoop hebben? We vroegen het de redactie. 'Komt Half-Life 3 binnen drie jaar uit?'





SERIOUS GAMING

EDITORS' PICK | 5,305 views | Feb 29, 2020, 9:06 am

I Don't Think Sony Is Going To Reveal The PS5 In February

Dave Thier Senior Contributor
Games
I write about video games and technology.



Horizon Zero Dawn CREDIT: SONY

Posted in r/gaming by u/Amaaog reddit

Deze journalist durft wel even een stelling neer te leggen in zijn artikel.

SERIOUS GAMING



Dit maakt gamen wel even een stuk relaxter. Nu nog een bed voor op kantoor...

DE NINTENDO PLAYSTATION IS VERKOCHT

door. **JJ**
twitter.com/GKJJ

Een Amerikaan heeft onlangs de enige nog overgebleven Nintendo PlayStation ter wereld (er waren ooit 200 prototypes vervaardigd) verkocht. Hij deed dat via een veiling. De man kreeg er welgeteld 360.000 dollar voor. En dat is veel geld. Echter, de eigenaar had voordat de veiling begon een bod van 1.2 miljoen dollar afgeslagen omdat hij dacht dat hij er in een veiling meer voor zou krijgen. Ouch...





Dat we dit ooit nog mogen zeggen. een videokaart kan geil zijn

"Een hoop mensen die sceptisch waren over thuiswerken in de gamesindustrie, zijn dat nu niet meer. Ik hoor bij die groep."


Take Two-baas Strauss Zelnick ziet ook voordeel in Coronavirus.

"We zullen de game trouw blijven en niet sleutelen aan de lesbische geaardheid van Ellie..."


Wat had je anders willen doen, HBO-schrijver Craig Mazin?

Power Spy

- Met de komst van Half-Life: Alyx is er eindelijk weer een nieuw deel in de Half-Life-reeks verschenen. Helaas wel in VR, wat 36 mensen op deze aardbol in huis hebben, maar iets is altijd beter dan niets.
- Valve gaf in de interviews vlak voor de release aan dat Alyx niet het laatste deel uit de reeks gaat zijn.
- Als we niet weer dertien jaar op een vervolg moeten wachten maakt een deel van de redactie dat nog mee zonder een kunstgebit...
- De voormalige bazin van Sony Santa Monica (God of War) heeft de studio verlaten en is een eigen studio begonnen die exclusief voor Google Stadia gaat werken.
- Dat is goed nieuws. Dan weten we dat Google Stadia over een paar jaar in ieder geval één game heeft.
- Een ding kun je in ieder geval niet van Google Stadia zeggen. En dat is dat ze aanleiding geven tot gameverslaving.
- Call of Duty heeft sinds kort een eigen variant op de Tamagotchi: de Tomogunchi. Je houdt dit virtuele beestje in leven door hem te voeden met kills.
- De Powerspy zit te wachten op de eerste fatsoensrakker die hier over valt.
- Is natuurlijk ook wel een beetje de kat op het spek binden: via een virtueel beestje oproepen om kills te maken.
- En je moet nog voor het wezentje lappen ook.
- Wat zou er eigenlijk met die miljoenen Tamagotchi's zijn gebeurd die ooit leefden...
- Dat moet een massaslachting zijn geweest die de VN nog niet eerder gezien heeft.

Een remake van volgens velen de allerbeste game ooit gemaakt klinkt op papier als een droom die uitkomt. Maar is het oprecht een goed idee? Kan FFVII Remake niet alleen maar keihard tegenvallen? Doodsbang én hyped begon Florian aan zijn eerste uitgebreide speelsessie op een event in Parijs.

FINAL FANTASY VII REMAKE

ONVERMIJDELIJ BLIJKT ULTIEM

Wie de 15-jarige ik in 1997 had verteld dat er in 2020 een remake zou verschijnen van Final Fantasy VII voor de PlayStation 4, waarvan ik de Coverview zou gaan schrijven in de PU, had ik keihard uitgelachen. Prachtige fantasie natuurlijk, maar dat gaat sowieso niet gebeuren! Eeuh... Zo zie je maar dat dromen echt uitkomen.



Florian FANTASEERT VERKEERD

KE TEGENVALLER
IE NERDGASM

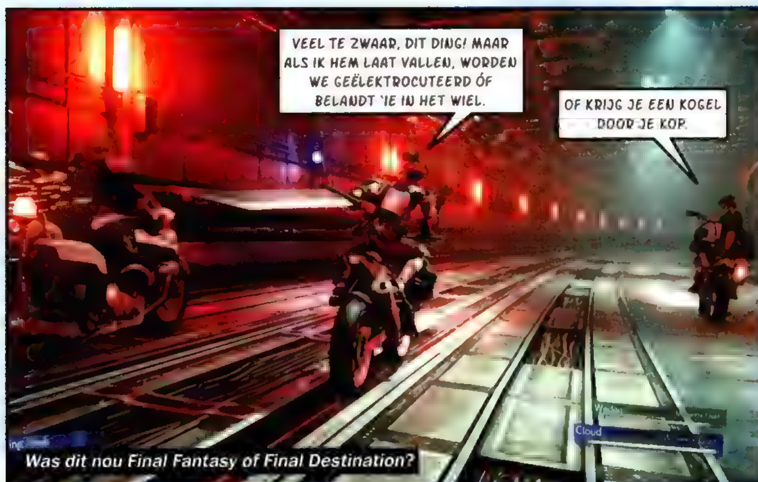
BATTLESYSTEEM

Bij een remake is het überhaupt de vraag of er wel veel moet veranderen ten opzichte van het origineel. Dat is immers het doel van een remake; ongeveer dezelfde game-ervaring bieden, verpakt in huidige technieken. Als het dan gaat om een game als FFVII is dit al helemaal een gevoelig onderwerp. Ook mijn eerste gedachte was dat Square daar maar beter niet mee moest kloten en zo min mogelijk moest veranderen. FFVII is heilig, daar fuck je niet mee! Maar ja, de massa vindt die oldschool random encounters en turn-based battles niets. De fans zullen het wat betreft de random encounters wel eens zijn – het is immers veel toffer om de vijand al te zien voordat de battle begint – maar die turn-based battles moeten blijven. Dat hoort bij FFVII, daar zijn we ooit allemaal mee opgegroeid!

Het lijkt onmogelijk om zowel de massa als de fans aan te spreken met een battlesysteem, maar Square heeft een prachtig kunstje geflikt door een combo te maken van real-time battles en turn-based battles. Met vierkantje doe je normale attacks en als je vierkantje ingedrukt houdt maakt het personage vanzelf een combo van attacks. Dit is allemaal in real-time en je kunt je character gewoon nog besturen. Je kunt daarnaast on-the-fly switchen tussen alle characters in je party door naar links of rechts te drukken op je d-pad. Deze gameplay is snel en een beetje vergelijkbaar met het systeem uit FFXV. Je hebt echter nog steeds, net als in het origineel, te maken met een balkje voor speciale acties dat vol loopt tijdens de battle. Zodra het balkje vol zit, kan je op kruisje drukken en verschijnt het bekende menu waarin je met je d-pad kunt kiezen uit magic, ability's, summons en items. Zodra je op kruisje drukt gaat de game ook in een extreme slow-mo, zodat je de tijd hebt om te checken welke aanval je wilt uitvoeren en op welke vijand. Dit heeft exact dezelfde vibe als het turn-based battlesysteem uit het origineel.

"Ik hoop bij dezen dat ook toekomstige Final Fantasy-games een soortgelijk battlesysteem krijgen."

Square heeft een sublieme combo gemaakt van het oude systeem en de real-time battles uit huidige Final Fantasy-games. Het werkt ontzettend soepel, is spectaculair als een malle en blijft overzichtelijk door de slow-mo. En dan heb ik het nog niet eens gehad over de kers op de taart, want het battle systeem is ook nog eens volledig naar smaak in te stellen!
Wil je helemaal geen slow-mo en wil je de speciale acties niet uit het menu kiezen? Dan map je gewoon de speciale acties op je controller, zodat je ze in real-time kunt doen! Wil je juist nog meer die turn-based stijl van vroeger? Dan kies je voor 'Classic Mode', waarbij de characters automatisch normale attacks doen en je alleen nog maar alle andere moves via het menu hoeft te kiezen! Het is geniaal en ik hoop bij dezen dat ook toekomstige Final Fantasy-games een soortgelijk systeem krijgen.



Was dit nou Final Fantasy of Final Destination?

ANDERHALVE METER IS ANDERHALVE METER, LUL!

IK ZWEER DAT IK EEN MONDKAPJE ONDER MIJN HELM DRAAG!

Omnistrike
Attack
Commands Menu

Cloud 1570/1570 38
Barret 1359/1853 30
Tifa 1288/1413 32

DE MOOISTE FINAL FANTASY OOIT

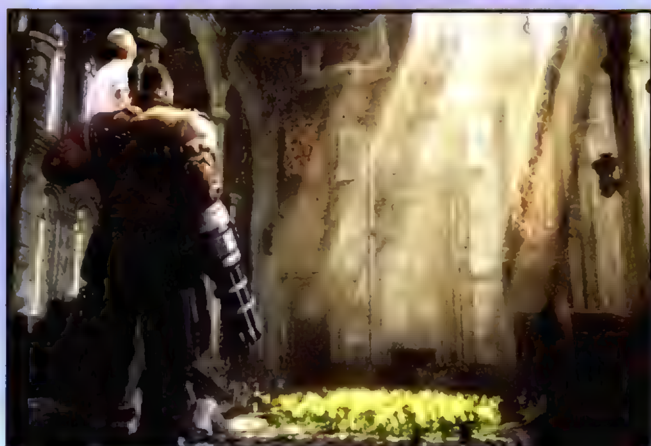


weetje • weetje

Square had ook al plannen voor een FFVII Remake voor de PS2, maar dit idee werd geschrapt omdat de studio te druk was met het ontwikkelen van FFX en FFX-2.

Toen FFVII uitkwam in 1997 waren de graphics van een ongekend hoog niveau. De game liet als geen ander zien waar de PlayStation toe in staat was en ging de boeken in als een van de mooiste PS1-games ooit. Voor FFVII Remake geldt eigenlijk hetzelfde, waarbij de PS4 (Pro) tot het uiterste wordt gepusht door meesterlijke graphics en een shitload aan particle effects, die er vooral op een vette 4K HDR-tv ongelooflijk vet uitzien. Ik durf FFVII Remake zonder problemen de mooiste remake ooit te noemen, de mooiste Final Fantasy game ooit en zelfs een van de mooiste games van deze hele generatie. Pure eye candy!

Technisch is het ook een hoogstandje, waarbij Square Enix de Unreal Engine 4 flink heeft aangepast en zo de visuals nog harder kan pushen op de inmiddels best oude hardware. Om je een voorbeeld te geven; er is nog geen enkele UE4-game op de PS4 Pro geweest met een hogere resolutie dan 1440p. FFVII Remake draait zeer stabiel op 1620p.





DYNAMISCHE MUZIEK

FFVII had meesterlijke muziek, met in het bijzonder de battle tune die iedere fan uit z'n hoofd kent. Bij een random encounter werd je getransporteerd naar de battle en werd de tune gestart, maar dat was geen optie in FFVII Remake aangezien alle battles in real-time gebeuren. Square heeft dit op fantastische wijze opgelost, door de muziek dynamisch te maken! Kort gezegd zijn er heel veel verschillende versies van het nummer opgenomen en die lopen in elkaar over, afhankelijk van wat er op het scherm gebeurt. Als je lekker aan het exploren bent is de muziek kalm en langzaam, als er gevaar dreigt gaat het tempo omhoog en komen er meer instrumenten bij en in de battles wordt de muziek bombastisch en wordt het hele orkest gebruikt. Het is zo cool bedacht, klinkt geweldig en om de bekende muziek op deze manier te horen is magisch. »

SLAPPE OPVULLING?

Het origineel uit 1997 heeft zo'n 50 uur aan gameplay en ruim 100 uur als je alles wil unlocken, max level met je party wil bereiken en de twee lastigste vijanden uit de game wil verslaan. De FFVII Remake bestaat echter slechts uit een klein gedeelte van het origineel, namelijk het begin van de game waarin je in Midgar bent, de bekende industriële stad. In het origineel ben je een uurtje of vijf in Midgar, maar in FFVII Remake is alleen dat gedeelte al een hele opzichzelfstaande game geworden. Square maakt dus een game van laten we zeggen een uurtje of 50, op basis van vijf uur aan content.

Dit roept nogal wat vragen op, zoals hoeveel delen er dan in totaal uitkomen van FFVII Remake. Square houdt er nog zijn mond over, maar ik gok dat dit toch wel drie of vier games moeten worden in totaal. Dus wat, dit is een 10-jaren-project voor Square? En dus moeten nieuwe spelers nog jarenlang wachten om het einde van het spannende verhaal te ervaren, nadat ze dit eerste deel hebben uitgespeeld? En waar is FFVII Remake dan precies uit opgebouwd, buiten de vijf uur uit het origineel? Zit de game dan vol met slappe opvulling, zoals irritante, niets toevoegende fetch-quests?



Typische Finale Fantasie.

"Van alles dat ik zag werd ik als hardcore fan intens gelukkig."

Maar ook praktische dingen als, is er nu dan een lage level cap? Neem je de stats mee naar het volgende deel? In het origineel unlock je in Midgar nog maar weinig magic, summons en ability's, dus lopen we straks 50 uur lang rond in FFVII Remake met maar een handjevol moves? Ik ben erg enthousiast over FFVII Remake, maar ik heb helaas nog steeds geen antwoorden op al deze vragen, die zwaar wegen.



CHARACTERS

De characters zijn bijzonder goed gelukt, aangezien ze eigenlijk precies zijn zoals je ze kent, maar dan met meer persoonlijkheid door de strakke animaties en stemmen. In het origineel hadden de characters uiteraard nog geen stem, maar in de remake geeft het ze de nodige diepgang. Van de vrolijke sexy stem van Tifa tot het stereotype geschreeuw vol foute one-liners van Barret; het klopt precies met wat je in je hoofd hebt zitten. Binnen no-time was ik weer verliefd op de cast, waar ik ooit honderden uren mee op avontuur ben geweest. Alsof je ineens weer kunt chillen met een groep oude vrienden, die je dacht nooit meer te zien.

SHIT, HET WK GALGJE IS BIJNA BEGONNEN. WAT WAS MIJN BESTE WOORD OOK ALWEER?

FINAL-FANTASY-FRITUUR? NEE. FINAL-FANTASY-FABRIEK? NÉÉ. FLORIAN ZOU HET WEL WETEN..

Commands Menu

FINAL FANTASY-FANTASIE

Tegenwoordig zijn characters en de werelden waarin de games zich afspelen zo gedetailleerd dat er maar weinig aan de verbeelding wordt overgelaten. Vroeger was dat heel anders en speelde fantasie een veel grotere rol tijdens het spelen van games. Al in 1997 fantaseerde ik over hoe FFVII zou zijn in de kwaliteit van de CGI-filmpjes en dat bleef ik doen bij iedere nieuwe consolegeneratie, en zo werd het ideaalplaatje van een FFVII Remake steeds duidelijker in m'n hoofd.

Die fantasieën werden alsmaar wilder en de verwachtingen steeds hoger tot op het punt dat je accepteert dat het letterlijk dat is; een fantasie. Het is een soort ultieme droom waarvan je weet dat die nooit gaat uitkomen en als hij toch uitkomt, gaat het onvermijdelijk tegenvallen. Sjeezus, en dan gooide Square zelf ook nog kolen op het vuur door een gelikte FFVII-techdemo in 2005 te laten zien, om aan te tonen wat de studio met de PS3-hardware kon doen. Fuck you, Square. Dat kan je niet maken!

Wat ik probeer te zeggen is dat mijn verwachtingen van de FFVII Remake in 23 jaar fantaseren zo krankzinnig hoog zijn geworden, dat ik me stiekem een beetje had voorbereid op een teleurstelling. Iets wat je zo ontzettend hebt geromantiseerd kan je vaak maar beter niet werkelijkheid laten worden. In je hoofd is het altijd beter.



weetje • weetje

Wil je beelden zien van deze FFVII Remake-trip in Parijs? Check dan het PU-TV item op PU.nl!

En vervolgens speel ik FFVII Remake een paar uur en blijkt het allemaal nog mooier te zijn dan ik ooit had durven dromen. Onge-fuc-king-looflijk, echt! Square heeft overduidelijk veel liefde gestopt in het behouden van de magie uit het origineel en dat in een megasexy nieuw jasje gestopt. Van alles dat ik zag werd ik als hardcore fan intens gelukkig. Ik kan het nog steeds bijna niet geloven, het zou onmogelijk moeten zijn, maar Square Enix gaat het echt flikken!







VERWACHTING ***FLORIAN:***

Ik heb wat bedenkingen bij de manier waarop de game is opgesplitst in meerdere delen, maar verder wordt FFVII Remake de allergeilste natte droom ooit voor de fans van het origineel. Zo. Fucking. Goed.

+ Ultieme nerdgasm voor FFVII-fans.
+ Net als in 1997 de mooiste Final Fantasy tot nog toe.
+ Real-time én turn-based elementen in de battles.
- Een 10-jaren-project?

BASICS
ACTION-RPG
SQUARE ENIX
1 SPELER
10 APRIL 2020

KEN JE CREATOR



Sakuraflor

Cosplay en games zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden. Cosplayers vinden in games een onuitputtelijke bron van inspiratie, terwijl het voor gamers fantastisch is om te zien hoe cosplayers hun favoriete personages tot leven brengen. Kijk maar eens naar de ongelooflijke creaties van Sakuraflor, een van de meest invloedrijke cosplayers in Nederland.

THIS IS ME!

Hey Hey, ik ben Sakuraflor, Saku in het kort! Ik ben nu ongeveer zes jaar cosplayer/influencer en sinds een jaar geleden is het ook m'n full-time job. Mijn werk als cosplayer bestaat uit heel veel verschillende activiteiten. Zo heb ik de eer om regelmatig met bekende bedrijven als Bethesda, Blizzard en Riot Games te werken, maar ook met niet-game-makers als Coca-Cola, Netflix en Nickelodeon. Cosplay wordt steeds groter en ik heb door de jaren heen gemerkt dat het steeds meer terugkomt in sectoren waarvan je het niet zou denken. Naast werken met bedrijven reis ik namelijk ook regelmatig de wereld over als special guest of jury op verschillende events! Verder ben ik ook de Stage Hostess van Heroes Dutch Comic Con en sta ik zelf ook regelmatig op het podium voor cosplaywedstrijden.





Foto: Kevin Jeukens

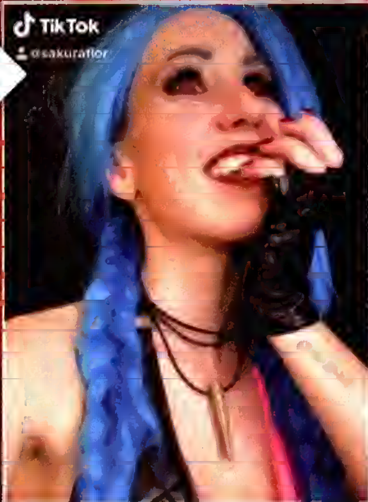




Foto: Kevin Jeukens

VIND ME OP INSTAGRAM EN TIKTOK!

TikTok (@sakuraflor)
Tiktok begon eigenlijk als een grapje; ik wilde wat afwisselend materiaal voor Instagram en begon een item genaamd Music Monday. Voor die video's gebruikte ik de app Musically, wat nu Tiktok is. Maar toen ging een van mijn video's op de app viral en kreeg hij over 10M views! Mijn account groeide van 3.000 volgers tot 280.000 volgers. Tiktok geeft je als cosplayer een kans om nét wat meer diepte aan de characters te geven dan alleen met foto's en dat maakt het zo leuk. Je kunt de personages tot leven brengen!



Instagram (@sakuraflorr)
Instagram was m'n eerste social media-platform. Hier vind je voornamelijk foto's, maar ik deel er ook verschillende tutorials in m'n highlights, bijvoorbeeld voor het maken van kostuums en ook het stijlen van pruiken. Het fijne aan Instagram is dat het een makkelijkere manier biedt om met je volgers te connecten. Via berichtjes, maar ook via de livestreams. En je kunt ook goed en leuk je support voor andere creators tonen!



HIER BEN IK HET MEEST TROTS OP

Er zijn een hoop dingen die ik gedaan heb of waar ik aan mee heb mogen werken, waar ik erg trots op ben. Zo deed ik ooit mee aan een van de grootste internationale cosplay-competities van League of Legends. Ik moest toen een kostuum maken in slechts negen dagen! Het was echt een uitdaging, maar ik eindigde als vijfde en daar kijk ik nog steeds met plezier op terug.









Werken met Blizzard voor de uitbreiding van Warcraft was ook echt een toffe uitdaging. Dat was de eerste keer dat ik op TikTok voor een bedrijf werkte!

Foto: Kevin Jeukens

Elke editie host ik de cosplay-competitie van Heroes Dutch Comic Con en het is een van m'n favoriete opdrachten; het wegzetten van een superleuke en interactieve show samen met het publiek, en het laten zien van het waanzinnige cosplay-talent dat Nederland heeft!



Foto: Kevin Jeukens

LEEST/SPEELT/KIJKT NU:

Wanneer ik wat tijd over heb naast cosplay, kijk ik vaak nieuwe series op Netflix (die heel vaak voor inspiratie zorgen voor verschillende make-up-looks) en speel ik ook wel eens een potje Overwatch of Mario Kart.





PASSIES

Eigenlijk is cosplay echt mijn passie! Het maken van de kostuums, het wegzetten van de personages, het ontmoeten van m'n volgers; er is voor mij niets leukers dan cosplay. Maar ik houd ook erg van tekenen. Voordat ik begon aan cosplay was ik een digital artist, met een focus op character design. ✖



PC XBOX ONE PS4 SWITCH PREVIEW

MANEATER

BABY SHARK NEEMT WRAAK



Baby Shark zit weer eens in Jacco's hoofd. Niet alleen omdat onze vriend Lucas het nummer constant op zijn ukelele pingelt, maar ook omdat hij letterlijk als een babyhaai speelde in Maneater. Een soort GTA, maar dan met haaien.



Die blauwwitte kleur, die plaats-delict-tape, die verrotte tanden die alleen veroorzaakt kunnen worden door een donut-dieet... Krijg je hem achter je aan als je de haaiwetten overtreedt?

Eens in de zoveel tijd verschijnt er een game die YouTube en Twitch volledig overneemt. Opeens wil iedereen geiten in Goat Simulator, overspel plegen in Stardew Valley of spullen jatten in Untitled Goose Game. De volgende titel in dat rijtje zou weleens Maneater kunnen worden, volgens de makers een ShaRkPG. Zelf zou ik het vooral omschrijven als GTA met haaien, aangezien je als het dodelijke beest in een open wereld totale anarchie loslaat op wezens onder de zeespiegel én daarboven.

Als een vis in het water

Hoe? Door alles en iedereen kapot te bijten, aan stukken te scheuren en zo nodig dood te slaan. Maneater laat spelers direct voelen hoe bruut en gevaarlijk een stierhaai kan zijn door je met een volgroeid beest rond te laten zwemmen bij de Golfkust te Florida. De haai voelt gewichtig en bestuurt verbazingwekkend goed. In het water ben je wendbaar, schakel je vloeiend tussen snel en langzamer zwemmen en sla je vliegensvlug toe dankzij een handige dash. De rechtertrigger zal je daarnaast veel gebruiken, want daarmee bestuur je de krachtige kaken van het beest en bijt je alles wat in je pad komt tot er slechts nog wat schubben en vinnen overblijven.

Wie even z'n tanden in de basics zet kan ontzettend geinige dingen doen. Zo is het mogelijk om je prooi vast te grijpen, door elkaar te schudden als ze tegenstribbelen en ze met je staart weg te meppen, om het vervolgens nog een keer te doen. Het allerleukste is echter uit het water springen en – alsof het niks is – een nietsvermoedende persoon van z'n boot te plukken voordat z'n vrienden er erg in hebben wat er zojuist is gebeurd. Nou ja, tot de zeebodem onheilspellend rood kleurt en iedereen in paniek het droge opzoekt.

> **"Wie even z'n tanden in de basics zet kan ontzettend geinige dingen doen."**



Onderaan de voedselketen

Op brute wijze komt er helaas een einde aan het feestmaal van de moederhaai en krijg je de controle over, jawel, Baby Shark. Met fysieke en mentale littekens zint Baby Shark op wraak en begint hij onderaan de voedselketen, op weg naar de omvang van de koelbloedige moordenaar die zijn moeder was. Het contrast tussen de grote en de kleine haai is dan ook merkbaar: hij beweegt minder snel en plotseling zijn kleinere beesten als katvissen een echte dreiging. Om nog niet te spreken van barracuda's



en alligators, waar je naarmate je groter wordt steeds vaker tegen strijdt.
Daarbij komt ook het ShaRkPG-gedeelte om de hoek kijken, want uiteindelijk draait Maneater om zo snel mogelijk groeien door zoveel mogelijk te eten. Ieder beest is rijk aan een bepaald macronutriënt, waarvan je er een aantal nodig hebt om te kunnen groeien en vaardigheden als een sonische golf te kunnen upgraden. Hoewel Baby Shark dus constant in het rond hapt en vissen verslindt, stel je een gevarieerde maaltijd samen waar de Gym Sharks in mijn sportschool trots op zouden zijn. Langzamerhand verbeteren zo je statistieken als health, defense en speed, speel je nieuwe vaardigheden vrij en eenmaal het juiste level bereikt kun je op magische wijze overstappen naar de volgende levensfase.
Dat doe je in een grot, in feite de 'safe houses' van de game. Van hieruit zwem je naar missies in de open wereld en ben je veilig voor eventuele vijanden. Hoewel je bakken met zijmissies en geinige trekpleisters kunt vinden, kwam de insteek van missies tijdens mijn speelsessie niet veel verder dan 'dood tien mensen', of iets dergelijks. Een leuk GTA-achtig sterrensysteem waarbij je premiejagers uit hun boot moet zien te rammen en enkele 'eindbazen' met een eigen persoonlijkheid maken chaos zaaien in ieder geval leuk, maar ik hoop niet dat de wraak van Baby Shark veertig uur duurt.

Natuur-documentaire

Tot slot moet ik nog even vertellen over de fantastische presentatie van Maneater. Alles wordt namelijk voorzien van een David Attonborough-achtige vertelstem die een geinige en oprecht leerzame context geeft bij wat je doet. De game geeft het zelfs aan dat het bijvoorbeeld onzin is dat een haai op één dag dertig mensen opeet, of dat het logisch is dat je een stierhaai bestuurt omdat het een van de weinige soorten is die in zoet water leeft. Ik kan de sneer hier en daar naar al het afval dat mensen in de oceaan dumpen ook wel waarderen. Waar de zeebodem in Maneater van zichzelf al vrij donker en vies oogt – de game ziet er vooral onderwater best mooi uit op PC – schetst al het plastic dat er ronddobbert een pijnlijk beeld van de werkelijkheid. ★

KIJK DE DEV DIARY'S

Normaal gesproken is een dev diary – een video waarin ontwikkelaars aan het woord komen – niet zo spectaculair, maar Maneater vormt de uitzondering. Tripwire Interactive heeft namelijk een hilarische reeks video's in elkaar gezet met een gast in een haaienpak die de beesten zogenaamd motion-capturet, afgewisseld met fascinerende verhalen over haaien. Kijken dus!


Happen naar pijnenburg!



VERWACHTING ***JACCO:***
Maneater wordt de volgende Twitch-hit, en terecht.

+ Haai is wendbaar en bruut.
+ Gevoel van progressie.
+ Grappige en leerzame presentatie.
- Repetitieve missies.

SHARKPG
TRIPWIRE INTERACTIVE
1 SPELER
22 MEI 2020

XBOX ONE | PC · PREVIEW

BLEEDING EDGE

ONTOEGANKELIJKE 4-VS-4-BRAWLER OF HARDCORE CO-OP-FESTIJN?

Veel competitieve shooters en brawlers kun je zo aan die ene vriend geven die uitsluitend gamet wanneer hij bij jou op de bank zit. Bij Bleeding Edge lijkt dat niet het geval, want de eerste uren waarin correctieslaaf Marvin in Ninja Theory's 4-vs-4-brawler rondscheurt staan vooral in het teken van... leren?





Hoewel de stempel 'eeuwige student' al enkele jaren op mijn voorhoofd prijkt en je talloze diepgaande teksten van mijn hand hebt kunnen lezen op PU.nl, wil ik soms ook gewoon rustig achterover kunnen zitten met een controller in mijn hand. Even de leesbril afdoen, een game opstarten en hersenloos rondknallen – heerlijk. Na het zien van de eerste trailers dacht ik dat Bleeding Edge precies in dat straatje zou passen, maar Ninja Theory lijkt hele andere plannen te hebben met hun competitieve brawler. Op de weg terug van de studio in Cambridge duizelde het namelijk nog steeds door de shitload aan personages, moves, aanvallen, mods en unlockables die ik voor mijn kiezen kreeg bij mijn eerste speelsessie.

> **"Al die aanvallen en characters vertalen zich ook naar een prima bak chaos op de slagvelden."**



Zet die bril maar weer op

De eerste uurtjes staan in de meeste shooters en brawlers in het teken van het onder de knie krijgen van de controls, die je langzamerhand steeds beter liggen tot je uiteindelijk als een ware Rambo over de slachtvelden sprint. Bij Bleeding Edge ging het echter heel anders, want dit is zo'n game die het net als Overwatch vooral moet hebben van de 'unieke' personages, hun krachten en de balans ertussen. Bleeding Edge kent twaalf mechanisch verrijkte personages (elf op launch), verdeeld in de o zo bekende attack-, support- en tank-rollen, elk met drie eigen aanvallen en een unieke (getimede) charged attack. Het duurde even om al die informatie te verwerken, maar dat is dusdanig cruciaal dat je compleet overrompeld zult worden als je níet de tijd neemt om je te verdiepen in de personages en wat elk te bieden heeft op het slagveld.

Het is geen straf je te verdiepen in de wereld van Bleeding Edge. De personages zijn stuk voor stuk leuk ontworpen en vooral erg goed geanimeerd. Characters als een vlammen spuwende black-metal-gitarist, een mechanische voodooslang die uit een lijk puilt, een gigantische chick die eigenlijk

een motor blijkt te zijn en een fokking telepathische dolfijn in een rijdende watertank, laten zien dat Ninja Theory er niet de kantjes van afloopt wat betreft character design.

Ook wat betreft de krachten lijkt dat niet het geval: elk personage heeft drie unieke aanvallen die recharged moeten worden én twee ultieme charged attacks. O, en sommige characters hebben ook combo's. Daar komen per character TWINTIG mods bij die specifieke stats of kenmerken van een personage of ability beïnvloeden (waardoor Voodoo-slang Kulev bijvoorbeeld meer met debuffs werkt dan met healing). Ik zet mijn leesbril maar weer op, want al die ability's, mods (drie mod builds per character) en zelfs characters kunnen spelers gedurende een match makkelijk wisselen op hun thuisbasis, en dus kan je in zo'n tien minuten durend potje geconfronteerd worden met een hoop variatie.

Geleidelijke chaos

Al die aanvallen en characters vertalen zich ook naar een prima bak chaos op de slagvelden van Bleeding Edge. Hoewel een confrontatie tussen acht man en alle flitsende krachten die daarbij horen misschien een beetje te veel lijkt, blijkt er na een paar potjes toch wel een zekere orde in die chaos te schuilen. Het ding is; Bleeding Edge is helemaal niet snel. Sterker nog, personages kunnen niet sprinten en moeten op een Hoverboard (inclusief gratis customization-opties die je gaandeweg unlockt) van objective naar objective zweven. Sommigen hebben een dash, maar daarbuiten loopt iedereen op z'n gemak.

In de Domination-achtige modus ontstaan vrij natuurlijk confrontaties tussen een paar mensen, maar als je teamgenoten aan de andere kant van de map staan kan het dus even duren voor je hulp krijgt. Zo moet je goed nadenken over waar iedereen is gepositioneerd, welke basissen belangrijk zijn om over te nemen en welke je moet verdedigen. Kills zijn een leuke bonus, en daar krijg je ook zeker punten voor, maar het hoort niet de focus te zijn. In de andere gamemodus, waarbij de teams Power Cells moeten verzamelen om ze op specifieke plekken in te leveren, zijn die kills wél belangrijk (zo pak je immers Power Cells af van vijanden die ze bij zich dragen).

Toch mis ik wel een gamemode of twee waarin het afslachten van de tegenpartij centraal staat, want die combat wordt echt wel leuk als je een personage onder de knie krijgt en goed samen kunt werken. De devs vertellen me in de studio van Ninja Theory dat ze zeker stoeien met het idee van meerdere modi (en zelfs custom modi waarin je o.a. het spelersaantal zou kunnen aanpassen), maar dat dat gedachtenvoedsel is voor ná de release. En dan zijn er nog dingen als het feit dat je niet een gamemodus of map kunt kiezen bij het starten van een potje, dat ik nog niet echt overtuigd ben van het communicatiesysteem (je 'pingt' objecten of vijanden door ernaar te kijken en op een knop te drukken), dat ik betwijfel of vijf maps wel genoeg is en dat ik na drie uur eigenlijk pas één personage enigszins onder de knie heb en weinig over de rest kan zeggen. Hoopvol afwachten dus; die leesbril kan voor nu even af. ★

weetje • weetje

Lead Artist Aaron McElligott vertelt me dat de Bleeding Edge-wereld is gebaseerd op de anime Tekkonkinkreet. Ook putten ze inspiratie uit de wat bekendere Akira en Ghost in the Shell.

MARVINS FAVORIETE PERSONAGES

1. KULEV
Gekke geleerde onderzoekt Voodoo. Gekke geleerde ontwikkelt mechanische slang. Gekke geleerde plaatst zijn eigen bewustzijn in de mechanische slang. Gekke geleerde neemt als mechanische slang zijn oude lichaam over. Resultaat: een Voodoo-zombie met een slang als arm, die vijanden kan debuffen als geen ander. Badass!

2. MIKO
Melee combat ontmoet support: Miko is ideaal voor iedereen die graag van dichtbij schade aanricht maar ook wil leren healen. Illustratief voor het feit dat alle personages meerdere speelstijlen hebben.

3. NIDHOGGR
Ik hou van metal. Black metal, death metal, djent, polyritmische ska-metal; kom maar door. Nidhoggr sluit goed aan bij deze liefde, want de beste (robot-) man lijkt zo uit een Mayhem-coverband te komen. Inclusief corpse paint en dodelijke gitaarsolo´s.

VERWACHTING ***MARVIN:***
Een game als deze ontkomt niet aan een vergelijking met titels als Overwatch, maar dat maakt het des te knapper dat Bleeding Edge daadwerkelijk op eigen benen kan staan. Een waar genot voor het oog, maar of de combat ook standhoudt valt te bezien.

- \+ Unieke en soms hilarische personages.
- \+ Draait en ziet er uit als een zonnetje.
- \+ Een brawler met een focus op tactiek.
- − Weing gamemodi en maps en geen keuze ertussen.
- − Misschien een beetje té langzaam?

4 VS 4 BRAWLER
NINJA THEORY
1-8 SPELE RS
OUT NOW

PREVIEW

PC | XBOX ONE | PS4 | SWITCH

GEARS TACTICS

SYSTEM SELLER MET EEN IDENTITEITSCRISIS?

Gears of War (of gewoon 'Gears', zoals de serie inmiddels heet) staat bekend om z'n über actievolle, hersenloze vermaak. Dat Microsoft van het volgende deel een strategische XCOM-look-a-like maakt is dus volstrekt logisch, niet..?



Ik weet niet hoor, maar volgens mij gaat het bij Microsoft niet helemaal lekker. Of zeg maar gerust: helemaal niet. Eigenlijk lopen de yanks al sinds de launch van de Xbox One rond te klooien, en zijn ze dankzij een reeks koppige, gierige en soms ronduit domme beslissingen anno 2020 zelfs ingehaald door Nintendo. Er zit geen visie achter. Geen plan. Publieksfavorieten als Scalebound worden doodleuk gecanceld, terwijl meuk als Recore en Sea of Thieves gewoon in de schappen verschijnt.
En dat bedrijf wil nu een game lanceren waarin TACTIEK en STRATEGIE de hoofdrol spelen? Ha!

Likmevestje

Als je cynisch bent (en dat ben ik, zeker over Microsoft) kun je zeggen dat er ook achter Gears Tactics weer een businessmodel van likmevestje schuilgaat. Een heuse bierviltjes-strategie. Ik vermoed dat het ongeveer zo is gegaan:
1. Microsoft realiseert dat Gears betere tijden heeft gekend. Deel vier en vijf van de voormalige 'system seller' zijn vermakelijke shootertjes, zeker, maar halen het op geen enkele manier bij hun illustere voorgangers. The Coalition is geen Epic en de serie zit meer dan ooit vastgeroest in het verleden, zo met z'n eendimensionale gunplay en preme-too-characters.
2. Er moet iets veranderen, dus bedenkt een of ander duur marketing-/rebranding-bureau dat Gears een XCOM-achtige turn-based strategiegame moet worden. Waarom? Omdat XCOM-achtige turn-based strategiegames nou eenmaal populair zijn. Ha!
3. Aangezien Microsoft de laatste tijd toch wat onzeker is geworden (de respons op de nieuwe Halo valt ook al zo tegen) toont men Gears Tactics bijna tussen neus en lippen door, zonder de kenmerkende Microsoft-bombarie. Kreten als 'awesome' en 'revolutionary' hoor je niet. 'Lafjes' is een beter woord.
4. De vingers zijn gekruist. Kan Microsoft weer een beetje vertrouwen tanken, of wordt Gears Tactics de zoveelste visieloze flop? In Redmond zijn ze net zo benieuwd als wij...

> **"Je kunt zeggen dat er achter Gears Tactics weer een businessmodel van likmevestje schuilt."**

Logge bedrijven

Goed. Laten we het ook nog maar even over de game zelf hebben. Logge bedrijven met een identiteitscrisis terzijde, kan Gears Tactics natuurlijk echt wel een tof titeltje worden. De trailers zien er wat dat betreft veelbelovend uit.
Het spel speelt twaalf jaar voor het origineel af, zo'n beetje net na het uitbreken van de Locust War. Dit betekent een weerzien met een reeks favoriete vijanden (zie kader 'Ok Boomer') en dat is leuk. Marcus Fenix en kornuiten keren niet terug; in plaats daarvan draag je o.a. de legerkisten van Gabe Diaz, een gast met een hipsterbaard waar Wouter U tegen zegt.
Ik ben vooral te spreken over de manier waarop het Gears-


Marktwerking zorgt echt voor knalprijzen.

OK BOOMER



Nog voordat Boomers de schuld kregen van de opwarming van de aarde, het huizentekort en tig andere maatschappelijke problemen, waren ze een gevreesde vijand in de originele Gears of War-trilogie. Deel vier en vijf draaiden om de strijd tegen de Swarm en DeeBees, maar guess what: in Gears Tactics zijn de Boomertjes, inclusief hun Locust-matties Disciple en Theron Guard, terug met een vengeance!
Zouden ze inmiddels op de hoogte zijn van hun nieuwe status als meme?



GEARS OF WARDROBE

Net als Gears 5 bevat Tactics uitgebreide customization-opties voor je characters. Het gaat zelfs nog een stapje verder, in de zin dat je nu echt de outfits zelf bepaalt. Natuurlijk kun je ook je wapens, skills en classes aanpassen zodat je telkens met het meest geschikte team de strijd aangaat. Goed om te weten: alle customization-items zijn als loot te verdienen, dus er komt geen microtransactie aan te pas. Ook wel eens fijn!

universum naar deze turn-based-schaal en dit perspectief is vertaald. Alles oogt precies zoals het hoort. Je squad COG-soldaten in hun zware power armor, kapotgeschoten ruïnes, overal zandzakken en autowrakken op straat... 'Destroyed beauty' werd de wereld van Gears ooit genoemd en die duiding staat 15 jaar later nog altijd als een huis. De sfeer is altijd al het sterkste punt van de serie geweest. Daarnaast zorgen al deze obstakels voor een perfecte turn-based spelomgeving, aangezien je altijd wel iets in de buurt hebt om je achter te verschuilen.

Zo bruut

Qua gameplay neemt Tactics dan misschien een totaal andere richting dan z'n voorgangers, het geweld is er niet minder om. Ik zag een Locust-hoofd uit elkaar spatten, zó bruut, dat zelfs een Sniper Elite zich er ongemakkelijk bij voelt. En die Mikayla Dorn, een sexy donkere chick, lust er ook wel pap van. Kijk dan hoe ze met haar blote vuisten vijanden tot pulp mept!

Agressieve gameplay wordt beloond, waarbij het de uitdaging is om je hoofd koel te houden tegenover de overweldigende Locust Horde. Zeker als je een van de gigantisch eindbazen tegen het lijf loopt... Dit lijken letterlijk en figuurlijk hoogtepunten van de meer dan 40 uur durende campaign te worden, waarbij je al je tot dan toe verzamelde skills nodig hebt. En vergeet ook de cool ogende customization-tool niet die je team van een stukje persoonlijkheid voorziet (zie kader 'Gears of Wardrobe').

Weet je, al met al heb ik er best vertrouwen in dat Gears Tactics een prima spelletje wordt. Meer een XCOM dan een Narcos: Rise of the Cartels, in ieder geval. Al weet je het met dat gekke Microsoft van de laatste jaren natuurlijk nooit zeker... ★



STRATEGISCHE SPIN-OFFS

Gears Tactics is niet de eerste franchise met z'n roots in een ander genre die 'verstrategieseerd' wordt. Deze titels gingen Microsofts turn-based-spin-off voor:

- **Star Wars: Galactic Battlegrounds**
- **Hitman GO**
- **Deus Ex GO**
- **Lara Croft GO**
- **Halo Wars 1&2**
- **Total War: Warhammer**
- **Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth**







VERWACHTING GRADDUS:

Zet je cynisme over Microsofts falende strategie van de afgelopen jaren opzij, en Gears Tactics voelt als een welkome opfrisbeurt voor een serie die na vijf delen wel een vleugje deodorant kon gebruiken. Het is verdomme ook wel eens Microsofts turn (pun intended) voor een succesje, niet?

+ Dikke turn-based actie.
+ Typische Gears-sfeer.
+ Ouderwets gewelddadig.
- Is dit wel waar Gears-fans op zitten te wachten?

TURN-BASED STRATEGY
SPLASH DAMAGE / XBOX GAME STUDIOS
1 SPELER
28 APRIL 2020

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"JA, IETS VAN EEN ROTSPARTIJ PLAATSEN LUKT NOG WEL. NET ALS EEN HUIS, EEN BOOM EN EEN BRUG. IK KAN ER ZELFS VOOR ZORGEN DAT DIE BRUG INSTORT ALS JE EROVERHEEN LOOPT. MAAR EEN ECHT LEUK SPEL MAKEN?"



Graddus komt er in z'n Dreams-review achter dat hij aan de goede kant van de gamesindustrie werkt.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"ZE VERKOPEN WÉL EEN KAARS EN EEN OLIEVAT. WAT MOET IK DAARMEE, BEHALVE HUN KUTWINKEL OPBLAZEN? WAAROM GEEFT NIEMAND MIJ EEN SCHEP?"



Jurjen zou spontaan nog meer haar kwijtraken van z'n avonturen in Animal Crossing, als dat mogelijk was.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"KUCH - CORONA, SORRY."



Klinkt aannemelijk.

"KUCH - CORONA, SORRY."



Shit, jij ook al? Het is niet voor niets een pandemie!

"KUCH - CORONA OPGELOPEN OP ASSENLAND, SORRY."



Uhh, is dat niet de naam van je Animal Crossing-eiland..?

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

CALL OF DUTY: WARZONE
RITUAL: CROWN OF HORNS
BLOODROOTS
MOONS OF MADNESS





AVONDJE UIT

REVIEWS VAN ONZE FAVORIETE GAMEPERSONAGES

Onze favoriete gamepersonages vechten, rennen en springen heel wat af, dus logischerwijs zijn ze ook weleens toe aan een avondje relaxen. Dit zijn hun 'anonieme' reviews van uitgaansgelegenheden.



ONACCEPTABEL GEDRAG IN THE KINGFISHER

Na een halve dag reizen met mijn compagnon was het tijd om onze paarden, eveneens mijn houten billen, hun welverdiende rust te geven in onze beeldschone hoofdstad Novigrad. Zodra de avond viel begaven we ons met gevulde zakken en lege magen richting The Kingfisher, de chicste (en duurste) herberg van de stad. Met prachtig uitzicht op het nachtelijke Hierarchy Square, keurige tafels en een podium met live muziek was de ambiance om door een ringetje te halen. Na een amuse, een uitstekend gebraden kippenpoot en vier heerlijke Toussaint Reds begon het hoofdprogramma.

Het was alsof de koude winterwind plots werd verdrongen door een aangename lentezon. Alsof de extraordinaire bloem op het podium tot bloei kwam en het deftige publiek verwarmde met haar zoete stem. Het staat buiten kijf dat de dame en ik – toen het festijn ten einde kwam – gebruik hebben gemaakt van de duurste kamer van The Kingfisher, compleet met fruitschaal en donskussens. Tot mijn spijt moet ik zeggen dat het goede humeur van het personeel als sneeuw voor de zon verdween toen bleek dat de eerder genoemde 'bloem' ervandoor was gegaan met mijn zuurverdiende kronen. Ik werd er zonder pardon uitgegooid, en dat is ONACCEPTABEL voor een dichter van mijn kaliber.

D.















AFTERLIFE IS EEN NOODZAKELIJK KWAAD

Mijn avond in Afterlife begon al goed. Bij binnenkomst trof ik een bewapende Baterian die vroeg "wat ik van hem moest". "Niks hoor", antwoordde ik. "Het enige wat ik wil is zorgen over de Reapers wegdrinken met een fles Serrice Ice Brandy." "Wat riepen die dan?", zei de Baterian nog, maar ik was er al vandoor. Binnen was de sfeer precies zoals ik had verwacht: hip, maar ook een beetje grimmig. Ik zag ongure types aan tafeltjes naast holografisch vuur 'zaken' bespreken en een gast kreeg een pistool op z'n hoofd omdat hij te dichtbij een deftig uitziende dame kwam. Door het cilindervormige roze scherm in combinatie met schaars geklede danseressen doet Afterlife daarnaast vooral denken aan een stripclub, in plaats van een normale club. Vandaar dat er zoveel rare types rondlopen. Maar goed, heb je echt nog een keuze in deze Melkweg? Nee, dus Afterlife is een noodzakelijk kwaad.



S.



SIERRA MADRE IS EEN DOE-HET-ZELF-CASINO

Vegas is niet meer wat het is geweest, maar het Sierra Madre Casino slaat echt alles. Bij binnenkomst zag ik geen hand voor ogen en moest ik zélf op zoek naar een noodstroomaggregaat. Er is namelijk helemaal geen personeel in Sierra Madre, een essentieel onderdeel van de beleving als je het mij vraagt. Eenmaal het licht gevonden trof ik letterlijk een dooie boei aan: botten van eerdere bezoekers. Het enige wat daar leeft is de schimmel in de ranzige toiletten, die zelfs een man met mijn blaasomvang ervan wisten te overtuigen dat ik het nog wel even kon ophouden. Er is daar geen eten, geen muziek, geen niks! Ja, hologrammen die vooroorlogs geld vragen voor chips dat ik niet bij me heb. Dichtgooien en in de fik steken die tent.



V.

SMITHFIELDS IS HET LAATSTE STUKJE WILDE WESTEN

"Het Wilde Westen is niet meer!", roept een aangeschoten man met een muts van wasberenvacht. "Alleen maar méér Amerika, méér fucking winkels. Kijk nou naar jullie! Jullie zijn geen mannen meer, niet eens vrouwen!" Ik geef de oude man een bevestigende knik, dat is mijn soort mens. Vroeger losten we problemen nog op door een vent op z'n muil te slaan, om vervolgens te drinken tot de zon opkwam. Het is alsof Smithfields het laatste stukje Wilde Westen is, een plek waar ik nog écht mezelf kan zijn. Liters drank, degelijk eten, een ouderwetse piano, poker, kogelgaten in de muur en zelfs een kapper met verstand van zaken. Hoe vaak ik ook voor de deur over m'n gier ga of op de vuist ga met andere kerels, ik kan doen wat ik wil. Smithfields is het laatste bastion van het vrije leven.



A.

HERCULES IS DE BESTE GAY CLUB IN LIBERTY CITY

Hercules is de beste gay club in Liberty City en dat zeg ik niet alleen omdat ik de eigenaar ben. Of omdat het de enige noemenswaardige club in de stad is, alleen al omdat we als enige 24 uur per dag (!) open zijn. Nee, ik ben goudeerlijk als ik zeg dat daadwerkelijk iedereen welkom is om te komen dansen op hits van Earth, Wind & Fire, Supertramp en natuurlijk The Dancing Queen van ABBA tijdens Happy Hour (double the drinks, baby!). En de dress code? Zolang je een onderbroek draagt is het anything goes. Laatst daagde een man in een strakke leren broek en enkel een stropdas me uit voor een dance battle, die hij grandioos verloor omdat hij z'n benen amper kon bewegen. Ik vroeg nog: "hoe kom je überhaupt in die broek?" "Een drankje voor me halen zou een goed begin zijn, kanjer", antwoordde hij. Dát is het fantastische gezelschap dat je vindt in Hercules. <3



T.



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES DLC-GIDS

HOE VERPEST JE JE PRIMA TITEL?

In het tijdperk van remakes en creatieve armoede is het verfrissend als een langlopende franchise zichzelf compleet opnieuw uitvindt. Met een fantastisch deel dat stelselmatig uitgebreid wordt met heerlijke DLC, bijvoorbeeld. Peter kan het daarom niet laten om Fire Emblem: Three Houses en z'n DLC te eren!

Final Fantasy, Megami Tensei, Might and Magic, Dragon Quest, Civilization; het zijn allemaal enorm langlopende videogame-franchises waarbij je niet zomaar even bij deel 14 binnenwandelt om jezelf te introduceren en mee te feesten. Dit geldt ook zeker voor Fire Emblem, een reeks waarvan het eerste deel 30 jaar geleden uitkwam, die in de tussentijd op zo'n tien verschillende platforms is verschenen. Maar nu de franchise met Three Houses naar de Nintendo Switch, eh... verhuists, moeten voorheen geïntimideerde gamers misschien even hun stoute schoenen aantrekken. Dit is namelijk een ideaal deel om bij in te stappen, maar waar moet je beginnen met bijna 200 uur aan content? Gelukkig is er deze handige gids!

5 REDENEN OM ALS FIRE EMBLEM-NOOB AAN THREE HOUSES TE BEGINNEN

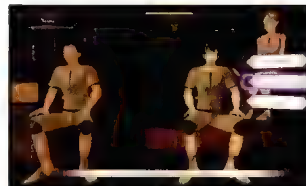
- Je wordt lekker voorzichtig door de vele, VELE opties van de game geleid.
- De game neemt z'n tijd om je in de fantasywereld onder te dompelen.
- Je hebt geen voorkennis van Fire Emblem nodig; net als Final Fantasy is het verhaal en de wereld opzichzelfstaand.
- Je kan permadeath voor personages uitschakelen met Casual Model, en er zijn veel optionele hulpsystemen voor het micromanagen.
- Je kunt theedrinken met personages!



WAT ZIT ER NOG MEER IN DE FIRE EMBLEM EXPANSION PASS?

De Fire Emblem: Three Houses Expansion Pass kost 30 euro en de laatste DLC, Cindered Shadows, is zonder twijfel het hoofdgerecht. Maar de pass bevat nog meer leuke dingetjes, waaronder het volgende:

- Outfits voor alle personages – Extra uniformen, sportkleding, butler- en dienstmeisjeskleding en wat exclusieve kostuums voor hoofdpersonage Byleth.
- Extra Auxiliary battle maps.
- Nieuwe sidequests waarmee je o.a. merchant Anna aan je leger kan toevoegen.
- Zeldzame items die de HP, movement en meer van een personage naar keuze verbeteren.
- Een stijlvol brilletje voor Byleth.
- Bataljons vol butlers en maids. Ja, ze zijn gevaarlijk als je ze een wapen geeft.
- Toegang tot de sauna! Wat? Jouw school heeft geen sauna?
- JE KAN EINDELIJK DE HONDEN EN KATTEN AAIEN EN VOEREN!

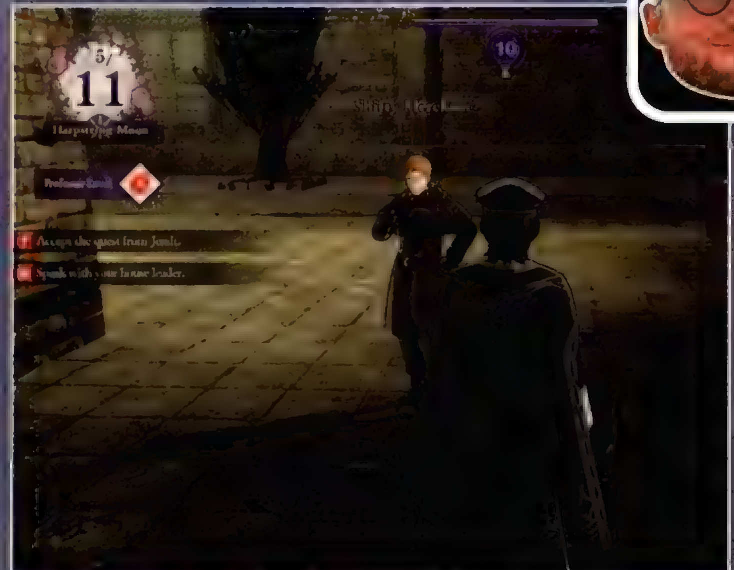












CINDERED SHADOWS: HET VIERDE HUIS VAN FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Fire Emblem: Three Houses is officieel een domme naam nu Cindered Shadows een vierde huis introduceert: Ashen Wolves. Garreg Mach Monastery blijkt een complete stad onder zich te hebben waar het schuim der aarde verblijft. Abyss wordt gedoogd door de kerk, maar er lijkt iets veranderd te zijn nu steeds meer soldaten van een onbekende macht de verborgen stad binnendringen.

Het verhaal van Cindered Shadows is wat geforceerd en weet niet het hoge niveau van de campaigns in de hoofdgame te halen, maar eigenlijk past dat ook wel bij de 'back to basic'-vibe die de hele sidestory heeft. De oudere Fire Emblems hadden simpelere verhalen en waren aanzienlijk moeilijker omdat je beperkt resources en wapens kon krijgen tussen de missies door. Hetzelfde geldt voor Cindered Shadows: weg zijn de sidemaps om mee te trainen, dus zorg dat je spaarzaam met je geld en wapens omgaat!

De maps zijn ook lekker lang en pittig, volgestouwd met nieuwe vijanden, hinderlagen, valstrikken en panelen die vijanden buffs geven. Naast Byleth, de drie huisleiders en nog wat leerlingen, blijft je legertje nogal klein, maar gelukkig willen de vier Ashen Wolves wel meehelpen. Het nieuwe huis bestaat uit de sluwe Yuri, de hooghartige Constance, de lompe Balthus en de apathische Hapi; aandoenlijke antihelden die niets met de normies te maken willen hebben, een beetje zoals de goth kids uit South Park. In de sidestory spelen ze ook de vier nieuwe classes: de Battle Monk, Trickster, Valkyrie en Dark Flier. Geweldige hybride classes die je meteen goed moet inzetten in de gevechten. Zo kan de Battle Monk vechten met fist weapons maar ook healen en kan de Trickster zwaarden, aanvallende magie én genezende magie gebruiken!



Na tien uur heb je waarschijnlijk het einde van Cindered Shadows gezien, wat aan de korte kant is gezien je 30 euro voor het hele pakket moet betalen. De extra content vloeit echter ook door in de hoofdgame. Naarmate je de sidestory verder uitspeelt, komen de Ashen Wolves en heel Abyss beschikbaar in de andere campaigns en kun je zelfs de vier nieuwe vechters rekruteren. Sterker nog, hun social links en classes komen dan ook vrij en ze zijn de rest van je campaign speelbaar. Als opzichzelfstaande expansion is Cindered Shadows aan de kleine kant, maar het verrijkt wel je hele hoofdgame en is door zijn hoge moeilijkheidsgraad tevens een traktatie voor oldschool Fire Emblem-fans. Een leuke toevoeging dat vierde huis, aan... Fire Emblem: Three Houses. *zucht* Die titel is voorgoed verpest.





PETERS FAVO THREE HOUSES-PERSONAGE

Misschien voorspelbaar omdat ze het meest op promomateriaal prijkt, maar Edelgard is mijn favoriete personage. Dat is wel meerdere keren veranderd tijdens het spelen. Zonder te veel te spoilen; Edelgard ondergaat veel transformaties in het verhaal, ongeacht of je voor haar huis kiest of niet. En hoewel ik het niet altijd eens was met haar beslissingen, had ik na het einde wel begrip voor haar. Ze is niet het meest likeable maar wel het meest complexe personage uit de game. Dat ze als een tank over het slagveld kan razen is natuurlijk ook een dikke plus.



WAT MAAKT THREE HOUSES ZO DAMN SPECIAAL?

Ik ben fan van Fire Emblem, ik ben fan van Persona en ik ben fan van Harry Potter. Three Houses combineert die drie franchises in een soort van unholy McFlurry en doet nog alsof het makkelijk is ook! Ik waardeer het daarbij dat Nintendo en Intelligent Systems blijven innoveren met de franchise. Ieder deel heeft weer een betere presentatie, betere character development en introduceert nieuwe gamemechanics. Zoals de vis-minigame! Haha - nee serieus, ik speel niks anders meer, het begint een probleem te worden... ✖

ALTERED CARBON OP NETFLIX

VERPLICHT HUISWERK VOOR CYBERPUNK 2077

Samuel is zo'n liefhebber van films dat hij het medium tv-serie inferieur en tijdrovend vindt en zich er daarom zelden aan waagt. Dat is één van de voornaamste redenen dat hij de Netflix-serie Altered Carbon gemist had toen het in februari van 2018 uitkwam. Twee jaar later heeft hij die fout rechtgezet, onder andere vanwege zijn immer groeiende liefde voor het cyberpunkgenre.

Altered Carbon is een Netflix-serie, gebaseerd op een boekentrilogie van auteur Richard K. Morgan, en het is een behoorlijk fantastisch staaltje cyberpunk. Voor wie niet (meer) weet wat cyberpunk inhoudt: het is een subgenre van sciencefiction waarin de toekomst somber en dystopisch wordt weergegeven door, onder andere, de overweldigende groei van technologie en informatie. Elementen die in bijna elk goed cyberpunkverhaal terugkomen? Megacorporaties die de wereld zo goed als regeren en de gigantische klassenverschillen die daar het gevolg van zijn. Alomaanwezige criminaliteit en de duistere doch sexy neo-noir-vibes die dat met zich meebrengt. Transhumanisme (het verleggen van de grenzen van het menselijke lichaam, door middel van bijvoorbeeld cybernetica) en de existentiële vraagstukken over de essentie van de menselijkheid die daarmee gepaard gaan. Seks. Drugs. Geweld. Neon. De ruimte. Cyberpunk is er in alle soorten en maten, maar het heeft een overduidelijke, overkoepelende grammatica. En Altered Carbon spreekt dat taaltje als geen ander.

ONSTERFELIJK

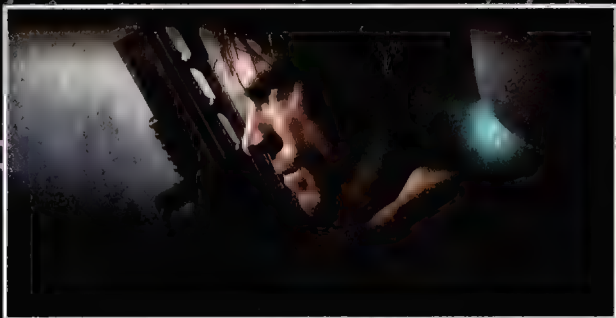
In de wereld van Altered Carbon heeft men een manier gevonden om de dood te slim af te zijn: 'stacks'. Deze schijfjes, die tussen je nekwervels worden geplaatst, dienen als opslagmedium voor je bewustzijn en kunnen zonder al teveel moeite in andere lichamen ('sleeves') worden geplaatst. Sterven kan dus alleen als je stack wordt vernietigd; als het intact blijft, dan kun je in principe voor eeuwig blijven voortleven. Dit heeft onder andere gezorgd voor een hele nieuwe, elite bovenklasse van 'Meths': mensen die dusdanig rijk zijn dat ze continu nieuwe sleeves kunnen veroorloven (en zelfs backups van hun bewustzijn kunnen uploaden naar dure satellietservers) en zo al honderden jaren voortbestaan. Uiteraard zijn er echter ook groeperingen die tegen het hele concept van stacks zijn en vinden dat de menselijke ziel z'n natuurlijke houdbaarheidsdatum niet moet overschrijden. Eén van die groeperingen waren de Envoys: extreem goed getrainde militairen die, onder leiding van Quellchrist Falconer (de vrouw die de stacks bedacht had), vrijheidsvechters werden om het op te nemen tegen de Protectorate (de intergalactische regering) en hun misbruik van stack-technologie. En van die Envoys is er maar eentje overgebleven: hoofdrolspeler Takeshi Kovacs.



weetje • weetje

De benaming 'Meth' is een verwijzing naar Metusalem, die, volgens de Bijbel, de oudste persoon was die ooit geleefd heeft. Hij werd 969 jaar oud.















ALTERED CARBON, SEIZOEN 1

Het eerste seizoen van Altered Carbon is niet perfect – de haast verplichte flashbackaflevering deed me echt niets, bijvoorbeeld – maar alsnog één van de memorabelste stukken cyberpunkmedia van de afgelopen tijd. Hoofdrolspeler Takeshi Kovacs wordt, na zo'n 300 jaar, wakker in een geavanceerde, militaire sleeve (het afgetrainde lichaam van acteur Joel Kinnaman) om de moord op te lossen van Laurens Bancroft, één van de rijkste Meths ter wereld. Kovacs heeft daar aanvankelijk helemaal geen zin in, tot hij erachter komt dat de moord op Bancroft verstrengeld is met gebeurtenissen en personen uit zijn eigen, turbulente verleden.

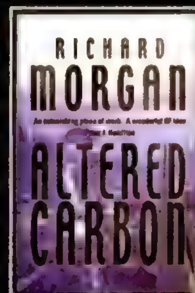
Het geweldige aan dit eerste seizoen is hoe ongegeneerd hard cyberpunk het durft te zijn. De overbevolkte metropool waarin de serie zich afspeelt lijkt rechtstreeks uit Blade Runner te komen, en Kovacs z'n rol als geüpgradede detective weet de juiste noirsnaren te raken, vooral in combinatie met de vaak expres ingetogen belichting. De transhumanistische elementen weten ook probleemloos te overtuigen; stacks geven de serie z'n unieke invalshoek en plotelementen, maar ook zaken als de ONI (de smartphone van de toekomst, die om de pols gedragen kan worden of volledig in je oogbal verwerkt wordt), cybernetische ledematen, synthetische sleevelichamen en zelfbewuste kunstmatige intelligenties worden op originele wijze ingezet.

Een goede cyberpunk herken je uiteindelijk aan één ding: aan de existentiële vragen die het durft aan te snijden. Altered Carbon stelt al vanaf aflevering één vragen als: is het ethisch gezien oké om de stack van een jong, onzeker meisje in de sleeve van een bejaarde vrouw te stoppen? Betekent het digitaal kunnen opslaan van iemands bewustzijn dat je ook gemakkelijk kopieën kunt maken van diegene? Wat voor rare seksuele fetisjen ontstaan er als je jezelf gemakkelijk in andermans sleeve kunt pluggen? En is een sleeve werkelijk wegwerpbaar, of bestaat de menselijke ervaring uit meer dan slechts iemands bewustzijn? Goede shit.





ALTERED CARBON / BROKEN ANGELS / WOKEN FURIES



De drie boeken van Richard K. Morgan over antiheld Takeshi Kovacs zijn uitstekende cyberpunkthrillers die je aandacht meer dan waard zijn. Ook als je de adaptaties op Netflix al compleet verorberd hebt, want de boeken zijn ontzettend anders. Althans, seizoen één van de serie komt behoorlijk goed overeen met het gelijknamige eerste boek (los van een paar wijzigingen, zo is Rei in het bronmateriaal niet Takeshi's zus en is Falconer ook niet zijn love interest geweest). Seizoen twee is echter een volledig nieuw, voor de serie geschreven verhaal, dat slechts wat losse elementen leent uit Morgans overige twee boeken.



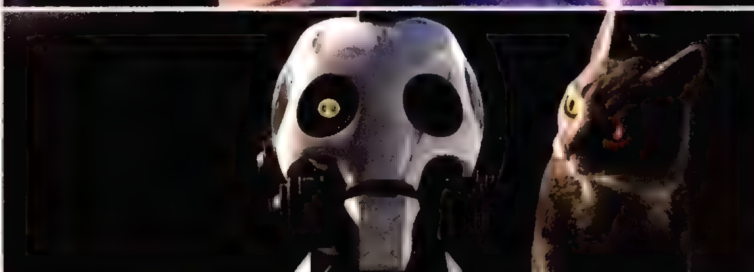


ANDERE CYBERPUNK OP NETFLIX OM JE MEE VOOR TE BEREIDEN OP CYBERPUNK 2077



BLADE RUNNER 2049

De eerste Blade Runner-film staat helaas niet meer op Netflix – zonde, aangezien Blade Runner het puurste voorbeeld is van cyberpunk dat je maar kunt vinden – maar het visueel plezierige vervolg is gelukkig ook erg goed te doen. Replicant K is een nieuwe Blade Runner: iemand die rebellerende en verouderde replicants opspoort en uitschakelt. Hij stuit op een complot dat de toekomst van de mensheid voorgoed kan veranderen en besluit daarom de verdwenen Blade Runner Rick Deckard op te sporen.



LOVE, DEATH & ROBOTS

Deze onderschatte anthologieserie is net zo divers als dat het indrukwekkend is: elke aflevering vertelt z'n eigen verhaal maar heeft ook z'n eigen esthetische stijl. Zo nemen drie robots in één aflevering een pittoreske stedentrip in een wereld waarin mensen zijn uitgestorven, en wordt in andere aflevering een sekswerker op psychedelische wijze achtervolgd nadat ze getuige is van een moord. Hoogtepunt? 'Beyond the Aquila Rift': de meest effectieve kosmische horror die je in een kwartier kunt kijken.



ANON

In de nabije toekomst lijkt criminaliteit zo goed als verdwenen te zijn, maar dat is ten koste gegaan van privacy en anonimiteit. Iedereens ogen zijn namelijk camera's die verbonden zijn aan het internet en tegelijkertijd continu informatie doorgeven over alles wat je ziet. Rechercheur Sal Frieland wordt ingeschakeld om een moordenaar te vinden die zijn of haar aanwezigheid echter uit iedereens 'camerabeelden' lijkt te kunnen hacken. Een sterke, onderschatte actiethriller met cyberpunkelementen en een verrassend sterke cast!



BLACK MIRROR

Deze anthologieserie is ondanks z'n depressieve eindes ontzettend geliefd. Waarom? Omdat het ons op creatieve wijze confronteert met de ongemakkelijke waarheid dat we stiekem al in een dystopische cyberpunktoekomst leven. De titulaire 'zwarte spiegel' verwijst immers naar het gedeactiveerde scherm van een smartphone. Je weet wel, dat stukje technologie waar we onafscheidelijk van zijn geworden en dat soms een volledige vervanging lijkt te zijn van een normaal, sociaal leven.



KISS ME FIRST

Na de dood van haar moeder raakt 17-jarige Leila verslaafd aan de MMORPG Azana, waar ze de mysterieuze speler Mania ontmoet. Niet lang daarna ontmoet ze Tess in de echte wereld, die de persoon achter Mania blijkt te zijn. De twee vormen een innige vriendschap, maar die wordt verstoord nadat gebeurtenissen in hun favoriete online game voor slachtoffers in de echte wereld lijkt te zorgen. Kiss Me First schakelt, à la Ready Player One, tussen live-action en CGI-animatie.



ALTERED CARBON, SEIZOEN 2

Het is nooit leuk wanneer een geliefd personage opnieuw gecast wordt, maar in het geval van Takeshi Kovacs in Altered Carbon is de plotselinge vertolking door Anthony Mackie iets dat inhoudelijk werkt; Kovacs is simpelweg weer in een nieuwe sleeve gestopt. En hoewel Mackie's moeiteloze charisma minder bij het personage lijkt te passen dan Kinnamans koude, intimiderende nonchalance, zorgt deze 'resleeve' wel voor een welkome, verfrissende nieuwe kijk op wie Kovacs precies is. Vooral ook omdat hij in dit seizoen voornamelijk gedreven is door liefde: zijn zoektocht naar z'n voormalige partner Falconer geeft de antiheld een menselijkere drijfveer dan in 't vorige seizoen.

Wel teleurstellend is dat het zichtbaar is dat dit tweede seizoen met een minder groot budget geproduceerd is. Zo lijken sets vaker terug te komen en ogen ze soms ietwat goedkoop, wat bijdraagt aan het kleinere gevoel van schaal. Harlan's World (de planeet waar de actie zich deze keer grotendeels afspeelt) ziet er minder groots en spectaculair uit dan het futuristische Aarde van seizoen 1, en dat is, gezien de potentie van het verhaal, teleurstellend. Wel is het duidelijk dat het lagere budget positieve effecten heeft gehad op de focus van het verhaal: afleveringen zijn iets korter, het overkoepelende plot is makkelijker te volgen, en van 'vet' is er in dit seizoen totaal geen sprake.

Kovacs z'n tweede avontuur weet wellicht niet zo te overdonderen als die ervoor, maar dat maakt het niet minder een must-watch voor doorgewinterde cyberpunkfanatiekelingen. Altered Carbon seizoen twee heeft het cybernetische hart op de juiste plek, wat vooral duidelijk is door de manier waarop personages geschreven zijn. Neem Poe, Kovacs z'n digitale rechterhand. Hij kampt in dit seizoen met een soort van virtuele alzheimer, en de manier waarop deze kunstmatige intelligentie (in de vorm van Edgar Allen Poe) vast probeert te houden aan z'n achteruithollende 'menselijkheid' liet me zowel nadenken als dat het me in de feels raakte. En dat, dames en heren, is wat goede cyberpunk hoort te doen! ✖



ALTERED CARBON: RESLEEVED

Helaas is deze film (!) ten tijde van schrijven nog niet uitgekomen op Netflix, maar wanneer deze PU in de winkel ligt wel! In Resleeved moet Takeshi een jonge, getalenteerde tatoeëerder beschermen die in dienst staat van een invloedrijke Yakuzaclan. Hij raakt verzeild in een schimmig moordcomplot waarbij hij gedwongen wordt samen te werken met een CTAC-agent. Wederom een actievol detectiveverhaal, dus, en zo zien we dat graag. Andere redenen om Resleeved te checken? Esthetisch is deze animefilm behoorlijk uniek: het is allemaal volledig CGI, maar met een celshaded stijltje dat af en toe zelfs handgetekend oogt. Ideaal voor een cyberpunkanimatiefilm waar veel ninja-achtige actie in zit. En: het script is geschreven door ondere andere Dai Sato, de scenarioschrijver van het geweldige Ghost in the Shell: Stand Alone Complex!



JA HOOR! ER IS NÓG MEER

POWER UNLIMITED



WE ZIJN DUS ELKE
MAANDAG, WOENSDAG EN VRIJDAG
VANAF 15.00 UUR LIVE OP

TWITCH.TV/POWERUNLIMITED





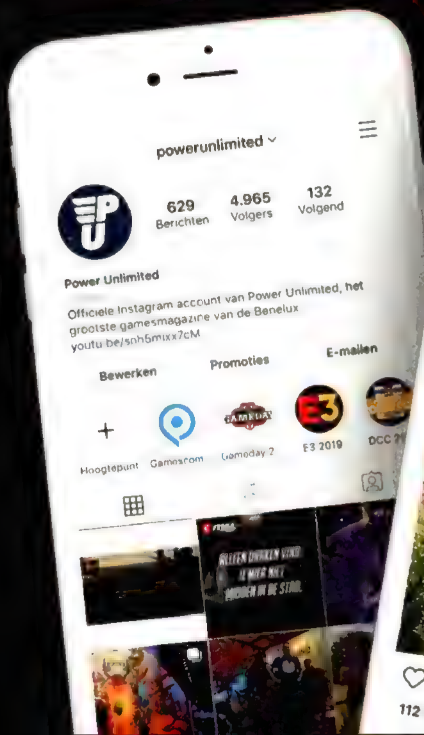






ALS JE VAN LACHEN EN SLAP GELUL OVER VIDEOGAMES HOUDT, CHECK ONS DAN OP

YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITED





Voor een toffe blik achter de schermen én dikke prijsvragen volg je ons ook op Instagram.

/POWERUNLIMITED

Ja toch!



DE DODELIJKSTE PIXEL

RAINBOW SIX SIEGE MIKT OP 2031

Zo lang Raf gek genoeg blijft om jaarlijks temperaturen van -25°C in Montreal te trotseren mag hij van ons naar het WK Rainbow Six Siege. Intussen is 'ie weer terug, gedeeltelijk ontdooid en opnieuw enthousiast over de toekomst van een game die vijf jaar geleden net niet wiegendood werd verklaard.

Fuck you, jetlag. Fuck you, absurd ijzige wind die zelfs de twaalf meter tussen de bus en de ingang van Ubisofts studio in Montreal als een poolexpeditie doet aanvoelen. Fuck you, thermische enkellange onderbroek die ik al zo vaak (en vergeefs) in een meer comfortabele positie probeer te manoeuvreren, dat het lokale PR-meisje op het punt staat te vragen of ze me kan 'helpen'. En tenslotte, fuck mezelf omdat ik vijf vernederende matches met de Operation Void Edge-uitbreiding van Rainbow Six Siege nodig heb om er terug in te komen.



weetje • weetje

Operatoren die weinig gekozen worden, krijgen een gameplay-facelift. Eerst aan de beurt is de grootste favoriet-waarmee-niet-gespeeld-wordt: Tachanka!

OVERMOEDIG MUCH?

Ik ben hier in de Canadese geboortestad van Rainbow Six Siege om er de Six Invitational, zeg maar het wereldkampioenschap van de game, bij te wonen. Een jaarlijks esports-event van een game die, na een teleurstellend ontvangst vijf jaar geleden, inmiddels toch 55 miljoen spelers telt. Een game waarvan de makers hier het eerste seizoen van alweer de vijfde jaargang voorstellen en – omdat het kan – meteen de plannen voor het zesde jaar uiteenzetten. Overmoedig much? Dacht ik ook, toen ze destijds na release vertelden het aantal spelpersonages, oftewel operators, van de initiële twintig gaandeweg zouden optrekken naar honderd. Maar vandaag lacht niemand de ambities van dit team nog weg als wishful thinking.

SIEGE GOES GOLDEN GUN

Met intussen meer dan 50 operators maken de nieuwkomers steeds minder verschil. Daarom wordt vanaf seizoen 3 van het vijfde jaar het aantal debutanten teruggeschroefd van twee naar een. Het verschil zal naar de toekomst toe uit andere hoek komen. Bijvoorbeeld uit nieuwe opties zoals het kunnen markeren



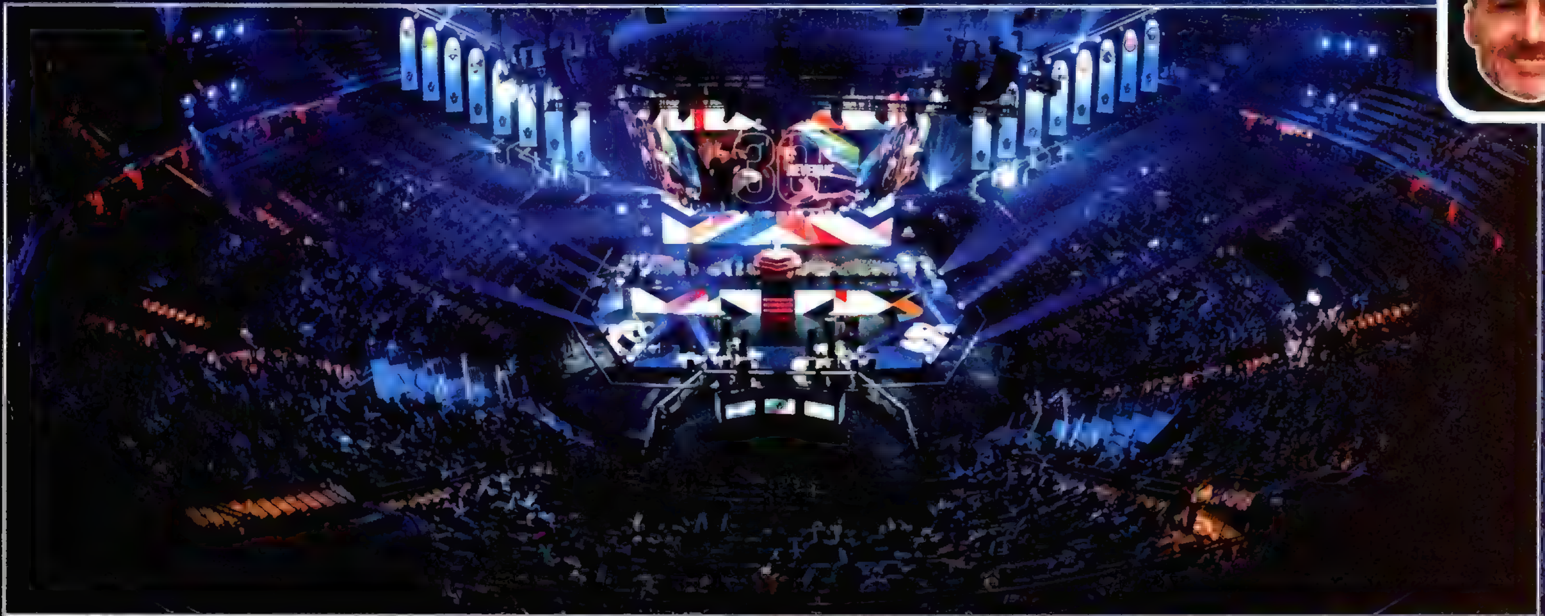


EINDE VAN EEN TIJDPERK?

"Je hebt gelijk, misschien wordt het na vijf jaar wel eens tijd om iets anders te gaan doen. Ik geloof er overigens sterk in dat de input van nieuwe mensen met nieuwe ideeën een must is voor een game die blijft evolueren." Game director Leroy Anthanassoff lijkt binnenkort de Rainbow-fakkel te gaan doorgeven.







van defensieve items tijdens de voorbereidende drone fase. Uit reworks van mappen en weinig gebruikte operators, en vooral: uit de Arcade Playlists. Dat zijn tijdelijke events die de gameplay gedeeltelijk tot dramatisch omgooien. Een van de eerste, Golden Gun, is een hommage aan de N64-klassieker. Daarbij droppen spelers op de map met een, duh, gouden pistool dat je na elk schot moet herladen. De frequentie van die events wordt vanaf de tweede helft van jaar vijf opgedreven en in year six mag je er tweewekelijks, misschien wel wekelijks, een nieuwe verwachten.

ZUID- VS. NOORD-AMERIKA

Als je dit leest en de esports-competitie van Rainbow Six Siege volgt, dan weet je dat het in de finale van deze Six Invitiational ging tussen Spacestation Gaming, een team uit Noord-Amerika, en het Braziliaanse Ninjas in Pyamas. Ik gunde beide partijen de overwinning. Oké, misschien de Ninjas nog iets meer, en voor twee-en-een-halve map lang liepen die ook vrolijk over het in Canada thuisspelende team heen. Een team dat ook nog een Canadees in zijn rangen telt… die ook nog eens 'Canadian' als gamertag draagt. Toen dat team eindelijk zijn evenwicht vond en uiteindelijk nog won, ging het dak van die ijshockey-arena daar in Montreal er he-le-maal af. Een droomfinale, die bij mij toch voor een stuk de schaamte wegnam voor het feit dat ik de dag ervoor BDS Esport had toegejuicht… dat volledig uit Fransen is opgetrokken. Ach, die jongens mogen dan wel geografisch gehandicapt zijn, ze traden hier aan zonder coach en raakten verder dan iemand maar had durven voorspellen. Ik gun hen, en mezelf, een weerzien volgend jaar. Die thermische onderbroek, not so much. ✖



weetje • weetje

Met het tempo waarop nu nieuwe operatoren aantreden, wordt de beloofde 100ste verwacht rond Season Two van Year 16, ofwel 2031!



NEDERLANDSE HOOP

Naar goeie gewoonte voegt ook dit seizoen twee nieuwe operators toe. De Jordaniër Oryx aan de kant van de verdedigers en de Nederlandse Iana bij de aanvallers. Ik speelde met allebei en dat vroeg heel wat meer gewenning dan ik uit een paar uren kan persen. Het was voor de spelers met een ander personage in ieder geval net zo hard wennen, maar zoals altijd zal de impact op flow en meta pas na een paar maanden duidelijk worden.



Oryx

Oryx is een soort juggernaut die met zijn sprint door 'zachte' muren kan rammen, vijanden (zelfs die met een schild) kan knock-downen en zich door open plafondluiken naar de verdieping erboven kan hijsen. Een gevaarlijke, defensieve roamer dus.



Iana

'Onze' Iana kan met haar Gemini Replicator een hologram van zichzelf oproepen. De vijand ziet of hoort het verschil niet. Een onkwetsbare, verwarring zaaiende scout dus. Een kogel, explosie of stroomstoot duwt de Iana-speler terug in zijn 'echte' operator, waarna een langere cooldown voor deze ability start dan wanneer je dat hologram zelf deactiveert.







FUCKING FANFIC, Y'ALL

GEDULD IS EEN SCHONE ZAAK, ZELFS IN DE HEL

"... Byleth?" Zelfs de kunstmatige intelligentie VEGA schrok van het feit dat de Doom Slayer sprak. Hij was altijd meer een man van daden geweest; woorden verlieten zelden zijn mond, laat staan tijdens het eten. De Slayer spuugde het vlees uit zijn mond — een net iets te doorbakken stukje onderrug van een Pinky — alvorens hij z'n Praetorhelm weer opzette. "J-ja, volgens de transmissie die ik zojuist heb opgepikt is Byleth, van het Fire Emblem-universum, zojuist door de goden uitgekozen als allerlaatste krijger." De Slayer schudde z'n hoofd. "Allerlaatste?", gromde hij. "De al-lerlaatste. Er worden blijkbaar verder geen krijgers meer gerekruteerd voor de Ultieme Oorlog", antwoordde VEGA. Zonder verder iets te zeggen kneep de Slayer het Pinky-dijbeen in zijn linkerhand doormidden.

Zijn frustratie was niet ongegrond. Zijn lange verblijf in de hel had de Slayer, naast een levensdoel, ook allerlei wijsheden gegeven. Zo was hij erachter gekomen dat de realiteit niet alleen bestaat uit het heelal, de hemel en de hel, maar uit een verzameling realiteiten. Een multiversum. En de ware strijd werd blijkbaar niet gevochten in de hel, maar in een realiteit ver daarbuiten: de Smash-realiteit. Een oorlogsuniversum waar de sterkste en belangrijkste strijders van alle andere realiteiten verzameld werden om te strijden voor het genot van de goden. Een universum waar op dit moment de grootste oorlog allertijden uitgevochten werd. Een oorlog tussen mens, dier, monster, tovenaar en buitenaards wezen, waar gevochten werd met vuist, zwaard, magie en vuurwapen. En de Slayer wilde meedoen. De legers van de onderwereld hadden immers weinig verrassingen meer voor hem, maar multiverse-legendes als Mario en Link? Hij stond te popelen.

De Slayer staarde naar de helse vlammen waarvan hij niet kon geloven dat hij ze ooit intimiderend had gevonden. "Waarom wéér het Fire Emblem-universum?", dacht hij hardop. "Geen idee", antwoordde de kunstmatige intelligentie in zijn pak. "De goden zijn grillig, blijkbaar." De Slayer spotte een groepje Imps aan de horizon. "Hmpf. Zeg dat wel. Ze hebben ondertussen meer zwaardvechters gerekruteerd dan dat ik wapens bij me draag. Maar guns? Ho maar." Langzaam liep hij naar de demonen toe. "Een feitelijke observatie", bevestigde VEGA. "Van de bijna 80 krijgers die mogen meevechten zijn de enigen met vuurwapens: de soldaat Solid Snake, de huurlingen Fox, Falco en Wolf, premiejager Samus, de heks Bayonetta, en..." De Slayer onderbrak de digitale stem. "Bayonetta? BAYONETTA!? Zij mag wél meedoen!?" Hij verhefde zijn stem dusdanig dat de Imps in de verte hem hoorden.

De gil van de Imps stoorde de Slayer niet. Het feit dat ze alle zeven op hem afrenden ook niet. "Bayo-fucking-netta. Wow. En ik maar denken dat ik nog niet uitgenodigd was omdat de goden van familievriendelijk vermaak houden en dus niet geassocieerd willen worden met een helstrijder zoals ik. Ondertussen nodigen ze wél een stripper uit die altijd bonje heeft met zowel de hemel als de hel. Ongelooflijk." Uit pure frustratie begon de Slayer naar de Imps toe te lopen. "Elke ziener die ik tegenkom zegt hetzelfde: dat ik blijkbaar te gewelddadig ben. Te bloederig. Te bruut. Te grotesk om mee te mogen doen met de Ultieme Oorlog. Bullshit." Hij gooide een granaat naar het groepje krijsende Imps; drie ervan knalden uit elkaar.

"Waarom mag Ridley dan meedoen, hè? Hij wordt letterlijk de Sluwe God des Doods genoemd. Hij leeft voor sadisme, maar hij mag wél deelnemen?" Met een paar welgemikte shots van z'n Handgun perforeerde hij de schedel van een vierde Imp. "En dan heb ik het nog niet eens gehad over Ganondorf! Hij is létterlijk de fysieke incarnatie van een demoon! Hij heeft koninkrijken millennialang geteisterd en ontelbare bloedbaden aangericht. En toch mag 'ie meedoen!? Wat, heb ik ook een fucking Triforce nodig voor ik eindelijk word toegelaten!?" »

AWESOME FANTHEORIE:

DE SOUNDTRACK VAN DOOM IS DIËGETISCH!

Sinds het verrassend lore-rijke DOOM (2016) zijn er een heleboel fantheorieën over de Doom Slayer op het internet verschenen, maar er is er één die de afgelopen tijd erg aan populariteit wint en we echt even met jullie moeten delen. Zo komen we er in DOOM (2016) achter dat de Doom Slayer onder andere zo ontiegelijk sterk is omdat hij, na het uitmoorden van talloze demonen, gesteund werd door de hemel. De 'Seraphim' "zegenden de Doom Slayer met kracht en snelheid", zodat hij demonen nog effectiever en efficiënter doormidden kon scheuren.

Wie echter een beetje op de hoogte is van christelijke geschriften, weet dat serafijnen engelachtige wezens zijn in de Bijbel. Sterker nog; serafijnen zijn de hoogst mogelijke engelachtigen – boven cherubijnen en vér boven (aarts)engelen – en leiden daarom in de hemel de aanbidding van God. Serafijnen zingen en maken heilig geluid, en hun autoriteit is daarom volledig gericht op muziek.

De implicaties hiervan op het DOOM-universum zijn enorm, gezien het eerder genoemde stukje lore en de donderende soundtrack van Mick Gordon; volgens de theorie is de Doom Slayer zo snel en krachtig omdat die iconisch zware, industriële gitaren speciaal voor hem door engelen gespeeld worden. Oftewel, de soundtrack die jij tijdens het spelen hoort, hoort de Doom Slayer ook. Puur omdat de hemelse legers zo onder de indruk waren van de Doom Slayer dat ze zoiets hadden van: "Weet je wat dit nóg epischer zou maken? Metal."





Illustratie: Jordi Visser





Met een welgemikte sprong lanceerde de vijfde Imp zich richting de Slayer. Nog voor hij de grond raakte werd zijn borst gedesintegreerd met een welgemikt schot van de Plasma Gun. "Godheden als Palutena en haar engel Pit mogen meedoen. Gehersenspoelde kinderen zoals Pokémon Trainer, die leven voor onethische hanengevechten, mogen meedoen. Paradoxale, existentiële nachtmerries wiens magen uit oneindige zwarte gaten bestaan, zoals Kirby, mogen meedoen. Coureurs die aan levensgevaarlijke races meedoen met voertuigen die sneller gaan dan 1.000 kilometer per uur, zoals Captain Falcon, mogen meedoen. Drugspromotende wezens als Pac-Man? Morfodysfore-stoornisverzoorzakende fitgirls als Wii Fit Trainer? Dystopische, Skynet-achtige robots als Mega Man? Mogen. Allemaal. Fucking. Meedoen!", schreeuwde de Slayer terwijl hij met z'n kettingzaag de twee laatste Imps doormidden scheurde. VEGA durfde niets terug te zeggen.



"Maar, neeeeee, ík ben niet familievriendelijk genoeg." Hij pakte z'n BFG9000. "Wat, is mijn Big Fucking Gun wellicht te vernietigend?" Hij haalde zonder te kijken de trekker over en een gigantische, groene plasmabal raasde over het helse landschap. "Bitch, heb je de Final Smash van Samus gezien? Ik zou dit ding zo inruilen voor haar Zero Laser; dát is pas een massavernietigingswapen." Achter de rook van het smeulende landschap verscheen een gigantische Baron of Hell. "Weet je wat ik wellicht nog het beledigendst vindt? Dat de twee Belmonts zijn uitgenodigd. Letterlijke demonenslachters. Ik bedoel, ik mag die jongens ontzettend, maar ze vechten nog steeds met wijwater en zweepjes. Ondertussen ben ik hier, in de hel, in m'n eentje, tien keer effectiever bezig met m'n guns. Verdomme."

NODIGE UITLEG:

NIEMAND DIE WEET HOE DE DOOM SLAYER HEET?

Wie is de Doom Slayer nou precies? En wat is zijn echte, menselijke naam? Nou, dat weten we nog niet zeker, voornamelijk omdat id Software nog niet heeft bevestigd of de Slayer daadwerkelijke dezelfde persoon is als '**Doomguy**' (de space marine uit DOOM, DOOM II, Final DOOM en DOOM 64). Gezien het einde van DOOM 64 perfect aansluit op het begin van DOOM (2016), denken wij persoonlijk van wel. Maar zelfs dan weten we nog niet hoe Doomguy heet; Romero heeft hem toentertijd zelfs expres **geen naam** gegeven omdat hij de speler moest representeren.

In de 'Doom Bible' (het originele, interne designdocument waar de eerste DOOM op gebaseerd is) is er echter een personage te vinden genaamd **Buddy Dacote**, die erg op Doomguy lijkt. 'Dacote' staat voor 'Dies At Conclusion of This Episode'. In de DOOM-boeken heet Doomguy echter **Flynn Taggart** en in de film uit 2005 heet 'ie **John 'Reaper' Grimm**. Interessanter is echter dat 'ie in de DOOM-RPG's een directe afstammeling blijkt te zijn van Wolfensteins **B.J. Blazkowicz**: afhankelijk van welk deel je speelt heet Doomguy dan B.J. Blazkowicz III of **Stan Blazkowicz**. Dankzij John Romero weten we dat één van die namen waarschijnlijk correct is: Wolfeinsteins B.J. Blaskowicz is namelijk de opa van Commandor Keen (ja, echt), die op zijn beurt weer de opa is van Doomguy. En waarschijnlijk dus ook de Slayer!







De Doom Slayer z'n woede bereikte een hoogtepunt. Hij pakte z'n shotgun, nam een aanloop en beukte dusdanig hard tegen de Baron of Hell aan dat de titaan omviel. "Ik neem het al op tegen demonen in de duisterste krochten van de hel sinds dat Super Mario ritjes maakt op z'n fucking Yoshi!" De Slayer sprong op de borstkas van de Baron of Hell, forceerde de shotgun in de bek van het monster, en ontlaadde het wapen volledig. Vervolgens gooide hij het legen wapen weg, en besloot hij op het allang levenloze wezen in te rammen met z'n vuisten. "M'n enige troost is dat ze die wannabe van een Master Chief ook niet gevraagd hebben. Of die Nukem, met z'n kleine piemel. Of die doofstomme Freeman. Ugh." Ziedend bleef hij op de Baron inrammen.

"M-Mijnheer?", vroeg VEGA plotseling. De Slayer leek hem niet te horen; het geluid van krakend bot en sompig vlees verstomde de stem van de AI. "Mijnheer?", probeerde VEGA nog een keer. Het was deze keer de dierlijke schreeuw van de Slayer zelf, die de digitale stem in zijn pak overstemde; hij had de hoorns van de kop van de Baron of Hell eraf gerukt, en was ze nu als knuppels aan het gebruiken. Als een soort bezeten death metaldrummer was hij met de hoorns aan het inslaan op de Baron z'n schedel. Of wat daar nog van over was, in ieder geval. "BLAZKOWICZ!", riep VEGA tenslotte. De Slayer leek direct uit z'n razernij te ontnuchteren. "...Wat is er?", vroeg hij zwaar ademend, terwijl hij de stukken demonische tartaar van zijn pak afveegde en weer tot zinnen probeerde te komen.



"Ik heb zojuist een nieuwe transmissie opgepikt", antwoordde VEGA op enthousiaste wijze. "De goden verwachten dat de Ultieme Oorlog langer zal blijven voortrazen dan voorheen verwacht werd!" De Slayer stond stil en zweeg. "Wacht, er komt meer binnen... Het hele multiversum is in rep en roer! De goden vragen om meer krijgers!", voegde de kunstmatige intelligentie toe. De Slayer zweeg nog steeds. Met z'n oog op het silhouet van een Cyberdemon in de verte, pakte hij z'n Super Shotgun. "Zes! De goden vragen om zes extra krijgers!" Langzaam herlaadde de Slayer z'n wapen. In de achtergrond hoorde hij de opzwepende, donderende tonen van een extreem laag gestemde basgitaar opkomen. "Zes krijgers, uit elke mogelijke hoek van het multiversum! Dit is gewe..." De Doom Slayer drukte VEGA uit. De Cyberdemon schreeuwde. En vlak voordat de basgitaar in een explosieve kakofonie van gitaren en drums overliep, spande de Slayer z'n Super Shotgun met één strakke beweging. Een duivelse glimlach verscheen op zijn tronie. ✖





WHAT'S THE TEA?

IS LIFE IS STRANGE 1 VÉÉL BETER DAN LIFE IS STRANGE 2?

De tijd terugdraaien of objecten oprapen met je brein? Laura en Alie weten wel waarvoor ze kiezen. In deze editie van What's the Tea bespreken de PU-vrouwen de Life is Strange-reeks. Suiker of melk, koek of cake, Max of Daniel?



Life is Strange 2 net uitgespeeld: heerlijk! Maar, ik denk dat ik de eerste toch beter vond.



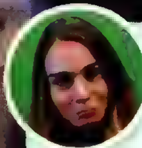
Dat ben ik eigenlijk wel met je eens... Ik heb er ook best lang over gedaan om de tweede game uit te spelen. Dat was bij de eerste wel anders!



Ja, het verhaal ging ook meer van de hak op de tak in deel twee. Het is voor ons natuurlijk te makkelijk om te zeggen dat die eerste beter was omdat het vanuit een vrouwelijk perspectief verteld werd. Maar dat speelt voor mij wel mee. Juist omdat dit zo'n persoonlijk spel is, waarin je onder andere door Alex' en Chloe's kamers loopt. Dat is voor mij iets herkenbaarder, zeker omdat je de gedachten hoort van Alex.



Ik snap wat je bedoelt. Het is niet zo dat ik me altijd beter kan inleven als een game een vrouwelijk personage heeft, maar in dit geval speelt het denk ik wel een rol. Precies om de reden die je aangeeft: de eerste was een heel persoonlijke game. Dat miste ik sowieso wel in het tweede deel. De personages waren wat mij betreft nogal eendimensionaal, waardoor ik een minder sterke band met ze opbouwde. Ook heb ik geen broers of zussen, dat helpt misschien ook niet mee. En dan Sean en Daniel...



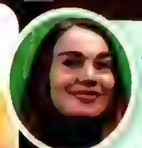
Tja, je kreeg eigenlijk geen mogelijkheid om ze goed te leren kennen omdat er zoveel nieuwe personages en omgevingen werden geïntroduceerd. Nu hoort dat enerzijds bij de gejaagdheid van hun situatie; ze zijn op de vlucht, geen tijd om lang te blijven hangen. Sean en Daniel zijn daardoor aanzienlijk minder in mijn brein aanwezig dan Chloe en Alex. Maar er waren ook wel andere dingen vetter aan die eerste, volgens mij.



Zeker! Ik vond de eerste game dankzij het detectiveverhaal een stuk spannender. Daarnaast ben ik absoluut een sucker voor een liefdesverhaal. De optie voor romantiek maakt elke game wat mij betreft meteen een stuk beter. Nu ik erover nadenk, volgens mij had de eerste game sowieso meer keuze-opties... Of sterker nog: meer gameplay.





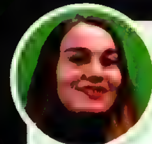


Aaawww, jij romanticus! Ik was het hele detectiveverhaal alweer bijna vergeten, joh. Nu je het zegt, dat maakt het inderdaad een wat (chrono) logischer verhaal. Ik vond de gameplay ook in het eerste deel niet altijd even sterk. Vooral dat zoeken naar items op die autosloop, dat vond ik soms echt voelen als werken in plaats van plezier maken.





Sterk is inderdaad niet het beste woord... Maar er was in ieder geval gameplay! Bij het tweede deel heb ik vooral naar een interactieve film gekeken, waarbij mijn keuzes voor mijn idee minder impact hadden. De game was te scripted. Maar Laura, hoe kun je die enorme rode draad nou vergeten?



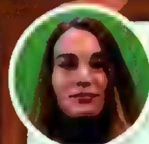
Ik heb echt een geheugen... Alie, je wil het niet weten. Bovendien heb ik iets veel belangrijkers van deze game onthouden: de geweldige shockeffecten! Van het moment dat een personage van een dak springt tot het moment waarop een geliefd meisje plots in een rolstoel belandt... Ik weet niet hoe Dontnod het heeft gedaan, maar dat kwam allemaal zó hard binnen. Van die dingen die je misschien helemaal niet goed meekrijgt als je alleen op de romantiek focust.







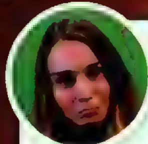
Haha, ik snap gelukkig wel wat je bedoelt! Die heftige momenten zijn bij mij ook enorm goed blijven hangen, hoor. Waarschijnlijk juist omdat ik dus meer feeling had met de personages in de eerste game. Dat neemt trouwens niet weg ik de thema's in de tweede game misschien wel wat interessanter vond. Ik deins niet terug voor wat politiek in mijn games. Maar het greep me – eerlijk is eerlijk – vanwege de oppervlakkigere personages dus minder aan.



Ik was erg geraakt door dat idee van een teruggevonden vriendschap en hoe snel zoiets weer door je vingers kan glippen, juist om je verkeerde keuzes. In seizoen 2 vond ik het politieke laagje er te dik bovenop liggen, al legde het wel de vinger op de zere plek. Hoewel ik wel een broer heb kon ik me inderdaad minder verplaatsen in die relatie en die bizarre telekinese. Als je kunt kiezen tussen gaves: telekinese of de mogelijkheid de tijd terug te spoelen, dan kies je toch...



...de mogelijkheid de tijd terug te spoelen! Dat lijkt me oprecht één van de tofste superpowers om te hebben. Naast eindeloos geluk, misschien. Alles zonder consequenties kunnen zeggen, omdat je het toch altijd opnieuw kunt proberen. Dat moet toch fijn zijn?



Ja, er bestaan niet voor niets duizenden liedjes over de tijd terugdraaien en niet over je pen oppakken met je ogen. Zeker met mijn geheugen staat terugspoelen hoog op mijn superkrachtenverlanglijst. Nu word ik toch benieuwd naar welke superkracht ze in het derde deel gaan toevoegen.



Aangezien ik altijd al dol ben geweest op vampiers wil ik meteen onsterfelijkheid roepen. Maar dat heeft Dontnod Entertainment natuurlijk al super gaaf verwerkt in Vampyr – echt een aanrader! Daarom ga ik toch voor shapeshifting. Daar is vast ook wel een mooi verhaal aan vast te knopen.



Dat zou wel een heel goede zijn, ja, lekker de Mystique uithangen. Nog liever dan dat zou ik toch de superkracht willen zien die ze in staat stelt om games sneller te ontwikkelen, want ik wil ondanks de gebreken van Life is Strange 2 zo spoedig mogelijk mijn tanden zetten in een nieuw deel! ✖





ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

EEN WEEKJE NIEUWE HORIZONNEN VERKENNEN

Ruim twee weken vóór de game in de winkel lag, kreeg Jurjen al een review-exemplaar van de nieuwe Animal Crossing in zijn digitale brievenbus. Dus had hij mooi de tijd de game alvast een weekje te spelen, en daarvan in deze PU verslag te doen.



Nook Inc.
Eilandleven-pakket
NEE ECHT, SUPER BLIJ! WE KUNNEN NIET WACHTEN OM ONS EILAND OMGETOVERD TE ZIEN WORDEN TOT AS-SENSE KNOLLENBOERDERIJ. KOM BINNEN! ZO BLIJ...
Timmy
Goedemorgen! We zijn zo blij dat je er bent. Zo blij!

Dinsdag,
3 maart 2020 - 10:45 uur

Voordat ik van het eilandleven kan genieten, moet ik wat knopen doorhakken. Wil ik bijvoorbeeld een jongetje of een meisje zijn? Vervolgens kan ik kiezen uit een teleurstellend aantal gezichtsopties en kapsels voor mijn eigen eilandbewoner – kaal is geen optie, om over gezichtsbeharing nog maar te zwijgen – die ik uiteraard Jurjen noem. De naam van mijn eiland? Eh... Assen? Ameland? Ach, doe maar Asland.

Ik land op Asland met twee andere personages, de roodbruine geit Pashmina en Peck, een pinguïn die zich al snel zal ontpoppen tot een tamelijk obsessieve sporter. De 'oude bekende' beer Tom Nook heet ons welkom en geeft me een tent en een NookPhone, om niet lang daarna de rekening van het hele Eilandleven-pakket te presenteren: 49.800 klingels. Eh, laat ik nu net geen klingel op zak hebben? Geen nood, stelt Nook me gerust. Hij wijst me op de NookMiles-app op mijn telefoon en stelt dat ik het hele pakket kan afbetalen met 5000 miles. Dat klinkt redelijk.

Nadat ik mijn tent een plekje heb gegeven, zo ongeveer tussen het strand en het plein waar Nook zijn tent heeft opgezet, krijg ik van Nook mijn eerste doe-het-zelf-plannen om onder andere een breekbare hengel (vijf takken) en breekbaar net (ook vijf takken) te kunnen maken.

Ik schud de benodigde takken uit de bomen, bouw mijn eerste gereedschap, vang mijn eerste vissen en insecten en stel tevreden vast dat zo'n beetje alles wat ik doe met miles wordt beloond. Ik bestel nog snel even een tuinkabouter en dan vind ik het wel weer genoeg, voor zo'n eerste dag.



DE TOEKOMST!

In het kantoor van Nintendo te Nieuwegein mocht ik onlangs al even een demo van AC spelen waarin het eiland zo ver was ontwikkeld dat ik hem zélf kon vervormen. Ik kon waar ik maar wilde land weghalen of juist kliffen toevoegen, en ook nog eens wegen aanleggen, inclusief ronde hoekjes. Het werkte voortreffelijk en sprak uiteraard enorm tot mijn verbeelding. Ik denk dat geen enkele AC-speler tevreden zal zijn voordat deze 'endgame' eindelijk is bereikt.



Woensdag,
4 maart 2020 - 07:28 uur

De tweede dag begint op het plein, met een praatje van Tom Nook, die me vertelt dat de luchthaven van Asland is geopend. En ik heb post!

Om te beginnen een brief van 'Mama'. Een beetje een vage brief, over de vliegtuigen waar ze naar zwaait, in de hoop dat ik erin zit. Nu leeft mijn échte moeder gelukkig nog, maar ik kan me voorstellen dat kinderen van wie de moeder (recent) overleden is nogal zullen schrikken, als ze op hun nieuwe eiland opeens zo'n warrige brief van 'Mama' krijgen.

Dwalend over het eiland loop ik tegen wat beperkingen aan. Er zijn op mijn eiland bijvoorbeeld rivieren waar ik niet voorbij kom, en ik zie ergens gouden straaltjes uit de grond komen, alsof er een schat ligt begraven. Maar ik heb geen schep! Ik bezoek de winkel van Timmy en Tommy, maar daar is ook geen schep te koop. Ze verkopen wél een kaars en een olievat. Wat moet ik daarmee, behalve hun kutwinkel opblazen? Waarom geeft niemand mij een schep? Uit ellende bestel ik voor veel te veel klingels een konijnen-T-shirt en een elektrische step.

Ik los mijn schuld van 5.000 miles af, besluit wat vissen en insecten aan Nook te geven, en ja hoor, dát was blijkbaar nodig om mijn eilandbestaan verder te helpen, want hij geeft een doe-het-zelf-plan voor een bijl! Ik ben klaar om een compleet bos om te kappen, maar helaas: wanneer ik met de breekbare bijl tegen bomen sla, vallen er alleen stukken zachthout en hardhout vanaf. Nou ja, toch weer een stukje verder. »



OH, OMDAT IK UIT DRENTHE KOM EN EEN KNOLLENBOERDERIJ HEB, MOET IK WEL TEGEN VREEMDE VOGELS ZIJN, ZEKER? 'NIEUWE HORIZONNEN', LAAT ME NIET LACHEN!

Sandy

Toen ik jou tegenkwam, had ik nooit verwacht dat je me zou uitnodigen om op je eiland te komen wonen.



BUREN BELLEN

Via de optie 'Buren Bellen' kun je contact maken met andere AC-spelers in je buurt of via het internet om samen dingen te ondernemen. Wanneer meer mensen op één Switch een eilandbestaan beginnen, verschijnen jullie allemaal op hetzelfde eiland (maximaal acht per eiland, waarvan er vier tegelijk rond kunnen lopen).

Donderdag,

5 maart 2020 - 06:55 uur

De uil Blathers heeft zijn tent opgezet op Asland. Hij geeft me een polsstok om mee over rivieren te kunnen springen en een schep om mee naar fossielen te graven. Het voelt als de beste dag van mijn leven. Blathers legt uit dat hij een museum zal openen zodra ik hem vijftien dingen (vissen, insecten en fossielen) heb gebracht.

Mijn tent is inmiddels veranderd in een huis. Vooral de extra opslagruimte is handig: wanneer ik binnen mijn huis naar rechts druk komt er een zee aan inventarisruimte beschikbaar om spulletjes in te dumpen.

Ik besteed mijn miles aan coupons waarmee ik naar andere eilanden kan vliegen, en nodig de beesten die ik daar tegen kom uit om ook gezellig naar Asland te komen. Huh? Is het alweer tien uur?

Anders dan ik gewend ben en verwacht had, blijkt deze Animal Crossing niet iets waar ik dagelijks een kwartiertje zoet mee ben, maar een ware tijdvreter, waarin de uren voorbij vliegen.

Wat me daarbij nog wel een beetje dwarszit, is dat ik in het noorden van Asland een hoger gedeelte zie waar prachtige bloemen groeien en onbekende insecten rondlopen, maar waar ik niet op kan klimmen. En zo houdt de game steeds wel weer iets achter of buiten bereik om mijn ervaring interessant te houden.

In Nooks hut wissel ik miles in voor een plan om sterker gereedschap te kunnen maken. Waaronder... een metalen bijl! Eindelijk! Ik kan bomen omhakken!

In een blinde manie van hakzucht kan ik twintig, dertig bomen om, totdat ik eens om me heen kijk en een beetje verdrietig word. Gelukkig had ik wat kokosnoten en kersen meegenomen van andere eilanden, zodat ik nieuwe bomen kan planten.







Vrijdag,

6 maart 2020 - 08:15 uur

De dag begint met een teleurstelling: de opening van het museum is met een dag uitgesteld. Gelukkig wordt de winkel van Timmy en Tommy wel geopend. Was het de game gewoon teveel, twee openingen van faciliteiten op één dag?

Ondertussen vliegen de miles me weer om de oren: ik krijg 1.000 miles voor het opbergen van 50 items in mijn voorraadkast van mijn huis en nog eens 300 miles voor het feit dat ik drie dagen actief ben op het eiland. Alweer bijna genoeg voor een volgende trip naar een 'onbewoond' eiland.

Uiteraard bezoek ik de nieuwe winkel van Timmy en Tommy, genaamd Nooks hoek, waar de twee in gesprek zijn met de blauwe egel Mabel, die binnenkort met haar zus naar het eiland zal komen om een kledingwinkel te beginnen.

Tom Nook belt met iemand over verhuizen. Volgens hem zijn er drie beesten geïnteresseerd om ook op Asland te komen wonen (dat zijn uiteraard de beesten die ik tijdens uitstapjes naar andere eilanden had uitgenodigd). Maar ze willen niet in een tent slapen. Daarom heeft Nook ze volledig gemeubileerde woningen beloofd. Drie keer raden wie de daarvoor benodigde meubels mag verzamelen.

Zuchtend ga ik even in mijn niet-schommelende schommelstoel zitten. Is dit nu dat ontspannen eilandleven dat me was beloofd?

Dan realiseer ik me dat de keuze volledig aan mij is. Ik kán gewoon niets doen, op een strandbedje tussen de palmbomen gaan liggen, en van de ruisende zee genieten. Maar uiteindelijk wil je als mens toch weer aan de slag, voortgang boeken, cijfertjes zien stijgen, beloond worden, let's make things better, gotta catch 'm all, steeds verrassend altijd voordelig, het beste onder de zon verzamelen, een stukje paradijs op aarde bouwen, en de andere dingen die de reclames ons voorhouden. En dat hebben de makers van Animal Crossing goed begrepen. Werken om vooruitgang te boeken is juist leuk, besef ik, en vol van hervonden energie spring ik op!

Niet langer zuchtend ga ik aan de slag en bouw ik een sinaasappelwandklok, sinaasappeltafeltje, pot, stenen kruk, stenen tafel, ouderwetse waslijn, bloemenkrans en vele andere prullen om maar te zorgen dat ik voor het eind van de dag alle wenslijstjes heb afgevinkt, zodat er de volgende dag meer beesten naar mijn eiland kunnen komen, want meer... is gewoon beter.

Om me bij het verzamelen van de benodigde materialen te helpen stuurt Nook me een plan voor een ladder, zodat ik op de kliffen aan de achterkant van mijn eiland kan komen. Yes!

DUURT WEL LANG, MET DIE KORTE BEENTJES. VOLGENDE KEER NEEM IK MIJN MOTOR MEE EN GA IK ANIMAL CROSSEN.



Andrew Ryan start constructie Rapture. 1946, ingekleurd.


#Metoo-gerelateerde klaagbrieven kunnen naar asland-aanrandingen@knollenkoning.nl, mits je een afbeelding van je grootste knol meestuurt.

Zaterdag,
7 maart 2020 - 08:48 uur

Hornsby de neushoorn is op het eiland komen wonen. Kennelijk laat de game slechts één nieuwe bewoner per dag toe. Hij is niet erg spraakzaam, die Hornsby. Gelukkig valt er weer genoeg ander nieuws te beleven.
Om te beginnen: het museum is geopend. En wát een museum is het geworden. Met prachtig verlichte zalen waar mijn ingeleverde fossielen (zoals een mammoetromp en een triceratopskop) pronken als in een natuurhistorisch museum. De prachtige herbariums, vlindertuinen en aquaria waarin verzamelde insecten en vissen worden tentoongesteld doen denken aan die uit de betere dierentuinen.
Na drie keer heen-en-weer-lopen heb ik alle insecten, vissen en fossielen uit mijn voorraad naar het museum gebracht. Gelukkig heb ik het museum direct achter mijn eigen huis gebouwd. Hoewel... het ziet er wel wat lelijk uit, dat grote museum pal achter mijn huisje.
Ik kies bij Nook de optie om het museum feestelijk te openen. Alle eilandbewoners verzamelen zich op de ruimte vóór het museum. 'Oef, het is hier wel een beetje krap,' zegt Nook. Een goed voorbeeld van de vele teksten die in deze Animal Crossing precies goed op hun plaats vallen en je beleving versterken, in plaats van die te hinderen.
Over hinderen gesproken: er loopt opeens iemand op mijn eiland die ik niet had uitgenodigd. Een soort hippiehond. Dat soort beesten hoef ik niet op mijn eiland, dat eigenlijk ook al vol is. Voor dat soort linkse types, dan. Ik probeer hem met mijn bijl te slaan, maar hij begint gewoon te praten. 'Hallootjes,' zegt hij, alvorens zichzelf als 'Harvey' voor te stellen. Ik mag hem ook Harvman noemen. 'Ik hoorde van alles over dit eiland en hoe ongelofelijk mieters het hier is,' zegt hij. Ik hoop dat Harvey snel weer vertrekt.



Zondag,
8 maart 2020 - 07:48 uur

Gelukkig, Harvey is verdwenen. En er is weer een nieuwe bewoner gearriveerd. Pinky, een roze beermeisje zonder broek aan. Ik dring haar huis binnen en blijf van achteren tegen haar aanlopen, terwijl ze aan het vegen is. Ze kijkt er een beetje ongemakkelijk bij.
Ik zie een cadeautje aan een ballon door de lucht vliegen. Met mijn katapult knal ik het pakje omlaag. Er zit een jeansrokje in, dat ik als jongetje ook gewoon kan dragen. Niet echt mijn ding, maar het kán. Zie het als tip. Net als wat ik je hieronder ga vertellen.
Ik had het al een paar keer zien staan, in de catalogus van het Nook-Station, dat ik tegen betaling van miles 'De gereedschapsring rond' en 'Orde op zakken' kan kopen. Ik besluit dat eens te proberen en, wauw! Die eerste plaatst al mijn gereedschap in een ring die ik kan openen door met de richtingsknop omhoog te drukken, terwijl de tweede ervoor zorgt dat ik veel meer spullen bij me kan dragen. Zaken die het eilandleven een stuk comfortabeler maken.
Het belangrijkste dat ik op deze zondag doe, is zo'n beetje ál mijn geld uitgeven, maar liefst 54.000 klingels. Aan 500 knollen. 108 klingels per stuk.
Ervaren Animal Crossing-spelers hebben meteen door wat mij bezielt, voor de rest zal ik het even uitleggen.
Elke zondag komt Daisy Mae, een kleindochter van Joan (de knollenverkoopster uit het 3DS-tijdperk) naar Asland om knollen te verkopen. Die knollen blijven één week vers, daarna zijn ze rot en waardeloos. Dus moet ik die 500 knollen vóór de volgende zondag weer zien te verkopen. Het mooie is dat de prijzen van knollen in de week vaak flink stijgen, waardoor de knollenhandel dé manier is om winst te maken in Animal Crossing. Tenminste, ik hoop dat het dit keer ook weer zo werkt.



Maandag,
9 maart - 06:54 uur

De derde nieuwe bewoner is inmiddels gearriveerd: Sandy, een gele vogel. Maar natuurlijk ben ik vooral zo vroeg opgestaan omdat ik wil weten voor hoeveel klingels ik mijn knollen vandaag kan verkopen.
Ik ren naar Nooks hoek... maar die gaat pas om acht uur open! Nog een uur wachten. Verdomme. Nou ja, dan nog maar wat fossielen en schatten uit de grond graven, ijzer en klingels uit rotsblokken slaan. Leuk dat de kersenbomen die ik vrijdag plantte volgroeid zijn. Ik pluk wat kersen. Om stipt 08.01 uur vraag ik Timmy voor hoeveel ik mijn knollen kan verkopen. Tot mijn schrik is de prijs gedaald: van de 108 klingels waar ik ze voor kocht naar 62 klingels per knol!
Neeeeee! Eh... is het al bijna dinsdag?



SCORE 86

Onder de illusie van een ontspannen eilandbestaan geeft deze Animal Crossing je meer te doen, beleven en bouwen dan ooit. Dit alles op een doordachte, aangename, steeds weer verleidelijke manier, waarmee het voor mij de ultieme AC is geworden. Een verrijking van mijn bestaan!

JURJEN



Want waarom zou je eerder stoppen?

3.054 UREN



BASICS
LEVENSSIMULATOR
NINTENDO
1-4 SPELERS
OUT NOW

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

EEN HEERLIJK SCHATTIG, LEVEND SCHILDERIJ

Als er één gigantische Ori-fan is dan is het onze Wonderspons wel. Daarom kon hij echt niet wachten op Ori and the Will of the Wisps, maar hij was ook wel een beetje bang. Wat als de game keihard tegenvalt?





Voordat ik uitgebreid over de game ga babbelen: even een disclaimer over het apparaat waarop ik hem heb gespeeld. In eerste instantie ben ik namelijk met de Xbox One S aan de slag gegaan. Dat bleek een grove fout, het spel was gewoon niet af. Het liep vast, had veel glitches, textures werden niet geladen en soms werkten savegames niet goed. Het was kortom een zooitje. En hoewel ontwikkelaar Moon Studios inmiddels een flinke Day One-patch heeft toegepast, wil de game gewoon nog niet lekker draaien op consoles. Zelfs de One X heeft nog steeds moeite met de metroidvania-achtige platformer. Dus als je een PC hebt is dit een must-play en met een Xbox One X zou je de game redelijk probleemloos moeten kunnen spelen. Heb je echter een Xbox One of One S, dan is het raadzaam nog even te wachten tot de game gefikst is.

Punt is wel dat voor het leeuwendeel van de speeltijd dus een PC is gebruikt. En daar draait Ori and the Will of the Wisps als een tierelier op. Sterker nog: het is een lust voor het oog en is nog veel soepeler dan de eerste game. Letterlijk alle punten die al goed of uitstekend waren in Ori and the Blind Forest, zijn door Moon Studios getweakt, opgepoetst en uitgebreid. Will of the Wisps is nóg meer dan The Blind Forest een visueel pareltje. Moon Studios heeft ervoor gekozen om de game op een compleet nieuwe engine te bouwen. De game is voor een groot deel in 3D gemaakt en vervolgens 'platgemaakt'. Het gevolg daarvan is dat de real-time belichting ontzettend levendig is en dat de omgevingen zeer organisch ogen. Bladeren en planten zwaaien in de wind en boomstammen en takken buigen wanneer je erop springt. Alles voelt ontzettend levendig aan.



weetje • weetje

Het oog voor detail in de game is krankzinnig. Let eens op het feit dat Ori altijd om zich heen kijkt, op zoek naar gevaar of interessante items.

GARETH COKER

De muziek is wederom gedaan door Gareth Coker. En niet alleen is de man een briljante componist (hij deed ook muziek voor Arc Survival en Minecraft), maar ook een hardcore gamer. Sinds het project begon en er speelbare delen van de game werden geleverd, heeft hij élke build van Ori gespeeld om er passende muziek bij te schrijven en de timing precies goed te krijgen... En dat merk je! Check dus sowieso de hele soundtrack op Spotify.

Janken?

The Blind Forest was niet alleen visueel en qua gameplay een absoluut meesterlijke game; het wist je ook op emotioneel vlak ontzettend mee te slepen. Ondersteund door de prachtige, epische muziek van componist Gareth Coker kreeg je makkelijk een band met de kleine Ori en ik kan toegeven dat er momenten in de game zaten waarbij ik even moest slikken. Dat is in Will of the Wisps iets minder het geval, maar dat komt ook omdat deze wereld levendiger en kleurrijker is en er veel vriendelijke, markante personages rondlopen. In het eerste deel was het lot van de kleine witte guardian spirit desolater, vanwege de duistere omgeving die vrijwel volledig bevolkt werd door grimmige vijanden. Deze keer komt er vaak een vriendelijk wezen voorbij die je op weg helpt en je weer opvrolijkt met grappige dialogen of een tof avontuurtje.



Diezelfde vriendelijke figuren hebben dus ook verschillende rollen. Zo deelt een personage kaarten uit die je omgeving tonen zodat je niet als een kip zonder kop aan het rondrennen bent. Anderen sturen je op allerlei zijmissies, waar je vervolgens weer beloningen voor krijgt. Vind een hoed voor een kleine Moki (eigenlijk een soort Maki maar dan met een 'o') en hij betaalt je uit in Spirit Lights of andere handige upgrades. Of help een bouwer in de game aan erts en hij helpt je vervolgens door prikkelstruiken uit de weg te ruimen of het betreffende dorpje te herbouwen. Het zorgt voor een fijne





afwisseling van het hoofdverhaal en fleurt de toon van de game ook enorm op.

Choose your weapon!

Hoewel Ori and the Will of the Wisps trouw blijft aan de stijl en basisprincipes van het eerste deel, is er wel een aardige hoeveelheid dingen veranderd. Een daarvan is dat de Skill Tree uit het eerste deel verdwenen is. In plaats daarvan zijn er nu Spirit Shards en een set aan wapens die je tijdens het spelen op verschillende manieren verzamelt of aanschaft. Het toffe is ook dat je helemaal zelf kan kiezen wat je wilt hebben. Weinig dingen zijn écht nodig om op bepaalde plekken in de game te komen, maar mocht dat wel zo zijn, dan krijg je die door gewoon het verhaal te volgen.

De variatie in wapens is ook indrukwekkend. Zo heb je beschikking over onder andere een lichtzweep, een lichthamer, lichtpijlen en een genezende lichtkracht. Het mooie daarvan is dat je ze zelf onder de X-, Y- of B-knoppen kan indelen. Mocht je dus tijdens een specificiek gevecht liever een andere combinatie aan wapentuig willen gebruiken, dan kan dat zeer snel (zelfs in real-time) tijdens het knokken met behulp van een sneltoets.

De Spirit Shards geven de speler daarnaast nog meer vrijheid. Daarmee zijn weer andere specifieke eigenschappen en krachten in te stellen die je beter op weg helpen. Bij sommige knokpartijen heb je er misschien niet zoveel aan dat je kan blijven plakken aan muren, maar juist wel aan meer schade doen. Of misschien wil je liever dat je boog ineens drie pijlen schiet, maar daarnaast ook vliegende vijanden meer schade berokkent. Je kan deze game helemaal spelen op de manier die bij je past. Het geeft een ongekend gevoel van vrijheid die je zeker in het eerste deel niet had. De kans dat je de game nog een keer speelt met andere wapens, spreuken en Shards, is groot. In tegenstelling tot The Blind Forest krijg je een unieke, herhaalbare game-ervaring.

"De kans dat je de game nog een keer speelt met andere wapens, spreuken en Shards, is groot."

Who's the boss?

Wat ook een toffe nieuwe toevoeging is, zijn de eindbazen. Hoewel de game niet continu opbouwt naar een eindbaas (wat ook lastig is in een metroidvania), zijn er indrukwekkende baddies die het meeste van je gameskills vergen. Zo moet je op de vlucht slaan voor een monster dat je achtervolgt, waarbij je in rap tempo van A naar B moet zien te komen. Of dien je de patronen van een enorme spin uit te vogelen om ook maar een kans te maken die te verslaan. De eindbazen zijn enorm uitdagend en je gaat gegarandeerd verschillende combinaties van wapens en Spirt Shards uitproberen.

Ori and the Blind Forest bleek overigens ook een game waar speedrunners dol op zijn. Even voor de duidelijkheid: sommigen van ons vonden de game te moeilijk om door te willen spelen, terwijl er mensen zoals Lucidius uit Antarctica bestaan die de game in 27 minuten en 26 seconden uitspelen. Moon Studios bedient dit soort gamers op hun wenken, want nu zijn er officiële time trials (Spirit Trials) in de game toegevoegd met een online leaderboard. Dat maakt het ook mogelijk om tegen 'ghosts' van anderen te racen. Persoonlijk ben ik een retetrage gamer, maar het feit dat Moon Studios weet dat de voorganger zo populair is bij Snelle Jelles is natuurlijk ook een complimentje waard.

Om Ori and the Will of the Wisps een foutloos meesterwerk te noemen, gaat te ver. Zoals gezegd waren de emoties dit keer wat beter te bedwingen, waardoor de game niet die onvergetelijke impact heeft als The Blind Forest. Het voelde daarbij alsof Moon Studios het er wel héél dik bovenop legde dat er 'iets emotioneels' aan de hand was. Ook zijn er niet veel verschillende type vijanden (los van de eindbazen). Het zijn vaak varianten op wezens die je in het begin al bent tegengekomen, waardoor de game soms in herhaling valt.

De technische issues zijn het grootste probleem. Persoonlijk sta ik volledig achter de 87 die ik Ori and the Will of the Wisps geef omdat ik hem grotendeels op PC heb gespeeld. Op een paar kleine stotters na was dat een fantastische ervaring, maar ik had waarschijnlijk wel twee of drie punten van de eindscore afgetrokken als ik de game alleen op een One of One S had gespeeld. Daarop is Will of the Wisps gewoonweg onprettig en frustrerend buggy. Houd dat dus in het achterhoofd als je aan deze game begint, en laten we hopen dat Moon Studios (waarschijnlijk in grote paniek) druk bezig is met meer broodnodige updates voor de consoleversies.



WERELDWIJD

Het bijzondere aan Moon Studios is dat ze niet echt op één locatie zitten. De ontwikkelaars zijn verspreid over de hele wereld. Niet alleen kan de studio op die manier gebruik maken van talent ongeacht hun woonplaats, ze zijn daardoor ook een 24-uursontwikkelaar. In ons interview met CEO Thomas Mahler legt hij één van de voordelen uit: "Het is fantastisch als je 's ochtends wakker wordt en je naar de progressie van je game kunt kijken. Dat er in de tijd die je hebt liggen slapen er hele nieuwe dingen zijn gemaakt aan de andere kant van de wereld."

SCORE **87**

Speel je Ori and the Will of the Wisps op PC, dan heb je een fantastische opvolger van The Blind Forest te pakken. Xbox One-eigenaren kunnen beter nog even wachten op flinke updates.

DENNIS



Wel iets langer dan zijn voorganger, maar na een uurtje of 15 ben je er echt wel doorheen.

15 UREN



BASICS

METROIDVANIA / PLATFORMER
MOON STUDIOS / MICROSOFT
1 SPELER
OUT NOW

GOLD AWARD

DOOM ETERNAL

SATANISCH SNELSCHAKEN MET SHOTGUNS

"Ik heb geen flauw idee hoe je deze game nog bruter zou kunnen maken", zei Sam de afgelopen jaren over DOOM (2016). Vandaag de dag zegt hij nog steeds hetzelfde, maar dan over DOOM Eternal.



Laat ik deze review beginnen met de minpunten, want dan hebben we dat gehad. Ten eerste: DOOM Eternal neemt z'n wereldje véél te serieus. Waar het verhaal in DOOM (2016) doelbewust samen te vatten was in enkele, krachtige zinnen, geilt dit vervolg ontzettend hard op de 'lore' (ugh) die het bedacht heeft voor de Doom Slayer en zijn langdurige conflict met de hel. Allemaal leuk en aardig, die 'Night Sentinels', enzo, maarreh... het boeit me geen reet, en het voelt na het vetloze doch verrassend effectieve plot van de vorige game ietwat zelfingenomen. Meer dan "de demonen zijn terug, maar Doom Slayer is letterlijk té chagrijnig om het loodje te leggen" heeft DOOM Eternal niet nodig.

Woedend

Erger vind ik hoe Bethesda (uuugh) z'n typische online bullshit in de game geforceerd heeft, want je mag de game niet beginnen alvorens je ingelogd hebt met een Bethesda-account. En bén je eindelijk ingelogd? Dan maakt dat de laadtijden erger: de game neemt namelijk royaal de tijd om, na het inladen van elk level, eerst ook nog even te checken hoe je verbinding is.

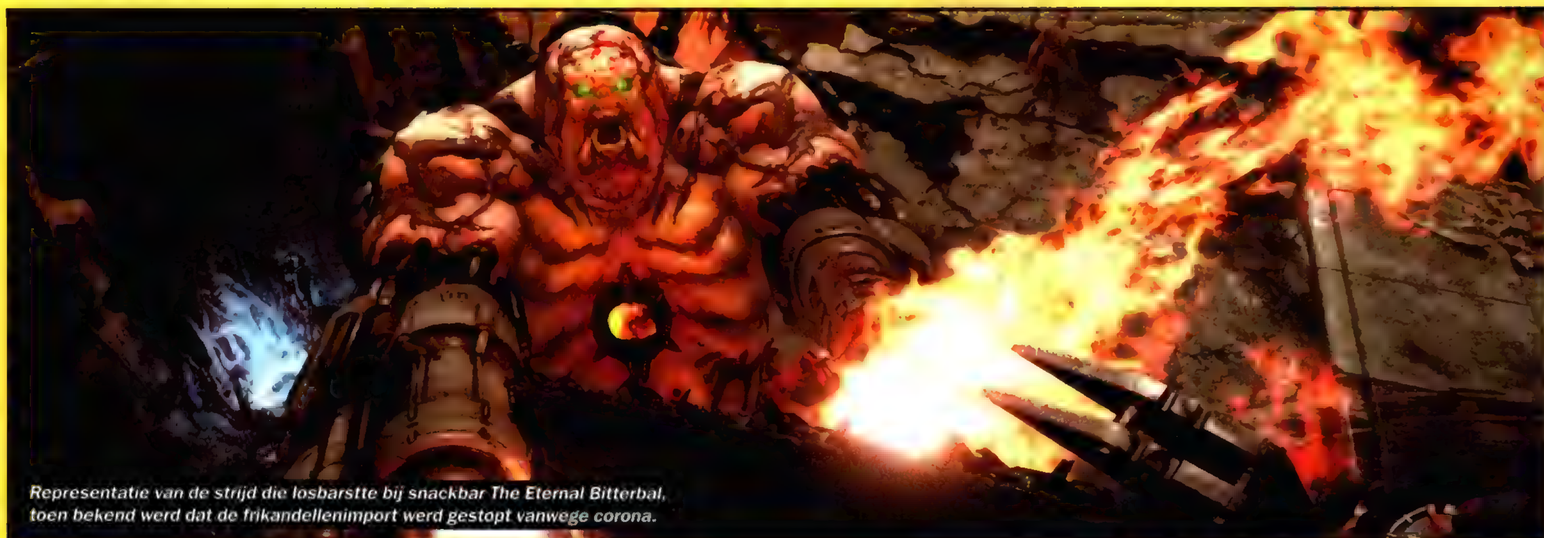
"DOOM Eternal is stiekem het beste voorbeeld van een 'thinking man's shooter' óóit gemaakt."


Dus daárom noemt Samuel dit een 'thinking crab's shooter'.

Ook elke keer nadat je sterft. Woedendmakend. Doe dus wat ik deed, en schakel de internetverbinding volledig uit op het apparaat waar je op speelt, zodat je niet hoeft te dealen met dit typische Bethesda-gekloot (waar id Software verder niets te maken mee heeft, geloof ik). Zo. Tot dusver alles wat níet ronduit geweldig was.

Onvergetelijk

Ik zou je graag een opsomming willen geven van alles wat er anders is in DOOM Eternal (veel) en hoe elk apart gameplay-element in elkaar zit, maar daar heb ik niet genoeg woorden voor. Om je een voorbeeld te geven: er zijn vijf manieren om de Doom Slayer mee te upgraden, en sommige van die upgrades kun je vervolgens óók nog eens upgraden. Shit gaat ver. Laat me je daarom vooral vertellen hoe DOOM Eternal vóélt: als een echte, pure, ongegeneerde videogame. Een videogame met gigantische levels, ontelbare vijanden, keiharde powerups, geheime kamers, slinkse platformuitdagingen, exploderende tonnen, gigantische bazen, interactieve objecten met een veels te groene gloed, hilarische easter eggs, ontgrendelbare cheatcodes, slimme minigames, opzwepende heavy metal, en werkelijk – wérkelijk – onvergetelijke actie.

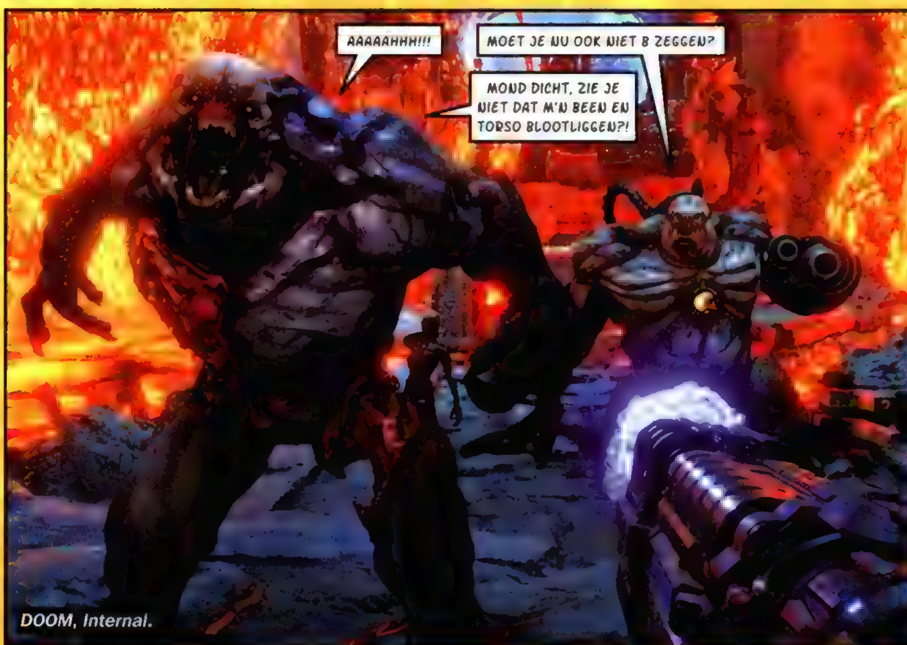

Representatie van de strijd die losbarstte bij snackbar The Eternal Bitterbal, toen bekend werd dat de frikandellenimport werd gestopt vanwege corona.

Hakken en zagen

Dit is hoe gigantisch de kloten van DOOM Eternal zijn: de game bevat géén handgun. Het eerste wapen dat je krijgt is gewoon de shotty, en dat, dames en heren, is een statement. Ja, je krijgt continu nieuw, vernietigend speelgoed om mee te spelen, maar je zult ook álles nodig hebben om te overleven. En je handje wordt geen moment vastgehouden. DOOM Eternal is stiekem namelijk 's werelds meest intense puzzelgame. Want gewoon "effe" knallen? Please. Heb je health nodig? Dan moet je glory-killen. Komt er een Cacodemon op je af? Gooi een Frag Grenade in z'n bek. Draagt iemand een energieschild? Overlaadt het met je Plasma Rifle zodat het ontploft. Staat er 'n groepje zombies bij elkaar? Zet ze in de fik en ontvang stukken armor. Arachnotron? Schiet z'n kanon eraf met je Heavy Cannon zodat ie geen dreiging meer is. Beweegt een Whiplash te snel? Flikker er een Ice Bomb op. Pinky? Schiet 'm in z'n reet. Baron of Hell? Chaingun-voer. Te weinig ammo? Kettingzaag, baby. Et cetera, enzovoorts.

Denksport

Elke confrontatie in de game heeft dus een ideale oplossing. Maar: de juiste handelingen bedenken, in het heetst van de letterlijke strijd, terwijl je 1) als een acrobaat door de arena aan het vliegen bent, 2) achterna wordt gezeten door een dozijn demonen, 3) je minstens net zoveel vijanden vóór



DOOM, Internal.


Tegen Doom Slayer zeggen dat 'ie geen ammo heeft is als tegen Lionel Messi zeggen dat de tennisballen op zijn – who gives a fuck?

je ziet, 4) je ook moet letten op metertjes als je health, ammunitie en herlaadbare powerups en gear, en 5) je ondertussen óók nog eens probeert goed te mikken? Shit, man, dat is puur snelschaken. Aan de crack. Keer honderd. En dat is de magie van DOOM Eternal: het ziet eruit als de luidste, meest groteske en meest hersendode actiegame op de markt, maar het is stiekem het beste voorbeeld van een 'thinking man's shooter' óóit gemaakt.

Niet te omschrijven

DOOM Eternal is het gros van de tijd dus extreem overweldigend; DOOM (2016) voelt in vergelijking zelfs aan als een Fisher-Price-versie. Maar wanneer al die ogenschijnlijk ontelbare elementen klikken? Wanneer je in the zone bent? Wanneer je niet eens meer hoeft na te denken, omdat je de game daadwerkelijk vóélt? Holy shit, man, die sensatie is niet te omschrijven. Je voelt je dan geen brute held, zoals Duke Nukem, of een intergalactische badass, zoals Master Chief; je voelt je dan de fucking belichaming van vernietiging. De Super Saiyan-versie van de Magere Hein. Laat ik het zo zeggen: als kind mocht ik de allereerste DOOM niet spelen van m'n moeder omdat ze het "veel te duister en te gewelddadig" vond. Nou, DOOM Eternal is de ervaring waarvan ze toentertijd bang was dat ik er door gecorrumpeerd zou worden. "Rip and tear. Until it is done."

SCORE **97**

Fuck GoldenEye 007. Fuck Half-Life. Fuck Halo: Combat Evolved. Hell, fuck DOOM (2016). DOOM Eternal is, naar mijn professionele mening, de nieuwe beste first-person shooter. Aller tijden.

SAMUEL



Ik deed zo'n 20 uur over de campaign. Op het 'tamme' Hurt Me Plenty.

20 UREN



BASICS
FIRST-PERSON SHOOTER
ID SOFTWARE / BETHESDA SOFTWORKS
1 SPELER
OUT NOW

POKÉMON MYSTERY DUNGEON: RESCUE TEAM DX

GEMAKZUCHTIGER WORDT HET NIET

Yes! De eerste nieuwe Nintendo-game van 2020 is eindelijk gearriveerd! Helaas betreft het een game die hij vijftien jaar geleden al gespeeld heeft, stelt Jurjen teleurgesteld vast.



De hoofddelen in de Pokémon-serie, zoals het in november verschenen Sword en Shield, worden instant miljoenenhits, maar kunnen tegelijk rekenen op steeds meer kritiek van de fans, die vinden dat Nintendo (en/of developer Game Freak) die miljoenenhits wel érg gemakzuchtig scoort. Dit beeld lijkt voornamelijk te leven op sites als Reddit en onder de wat oudere fans, dertigers en veertigers, die opgroeiden met Red, Blue, Yellow, Gold, Silver, Oranje, Franje en Kastanje, in gouden tijden, waarin elke nieuwe Pokémon-game nog geweldig en vernieuwend was. Volgens de kritische fans zijn de nieuwere games dat niet meer, en dat klopt wel, al denk ik dat de kritiek vooral te maken heeft met het volwassen, en kritischer, worden van deze fans. Want in feite – ik roep dit al decennia - zijn álle games die na Red en Blue verschenen remakes van die originelen, maar dan 'vernieuwd' met wat andere omgevingen, verhaalflarden, pokémon en moves. Wie op zoek is naar een werkelijk nieuwe Pokémon-ervaring, kan dus beter eens naar de spin-offs kijken.

> **"Waarom heeft een game met als thema 'samenwerken' geen tweespelerstand?"**

Kerkertrips

Vijftien jaar geleden speelde ik Pokémon Mystery Dungeon Blue op mijn Nintendo DS (er was ook een Red-versie voor de GBA), en daar beleefde ik toen best wel wat plezier mee. De game deed me denken aan een oude, vrij onbekende favoriet van mij, Chocobo's Mystery Dungeon (1997), die dan ook vrijwel dezelfde gameplay had. Het soort roguelike-gameplay dat



Deze is pas echt grappig als je de taal spreekt.





Elektrische pokémon die bang worden van een beetje water? Geloofwaardig! #notmypokémon



Bulbasaur used racism. It's super offensive!

voor mij gemáákt lijkt, met willekeurig samengestelde, steeds grotere en uitdagendere dungeons, turn-based gevechten en lekker veel items, stats en cijfertjes om mee te klooien, vanuit het verlangen je kerkertrips zo efficiënt en veilig mogelijk te laten verlopen.
Die formule bleek vijftien jaar geleden prima te mengen met elementen uit Pokémon, zoals de bekende moves (Quick Attack, Rock Slide, Ember, enz.), items (Max Elixer, HM, Moon Stone) en uiteraard de pokémon zelf (je kunt aan het begin van de game één van zestien pokémon worden, waaronder Cyndaquil, Pikachu en Psyduck), resulterend in één van de beste Pokémon-spin-offs die ooit verschenen.
Waarom ik je hier zo uitgebreid loop te informeren over een game van vijftien jaar geleden? Hij is terug!

Hd-schetsboek-look

Pokémon Mystery Dungeon: Rescue Team DX is een remake voor de Switch van de game die vijftien jaar geleden verscheen voor de DS en GBA, en biedt dan ook precies dezelfde gameplay. Uiteraard is de boel nu wel iets fraaier vormgegeven, al moet je daar ook weer niet teveel van verwachten. Het is een soort hd-schetsboek-look geworden, maar dat werkt lang niet zo goed of betoverend als bijvoorbeeld de hd-klei-look die de remake van Zelda Link's Awakening vorig jaar kreeg op de Switch. En ontwikkelaar Chunsoft heeft meer kansen laten liggen. Waarom heeft deze game – die als voornaamste thema samenwerken heeft – geen tweespelerstand gekregen? Waarom zijn er nog steeds van die debiele systemen die de game onnodig lang rekken, zoals dat met die 'Camps' die je met forse aantallen in-game-munten moet kopen, omdat je anders geen pokémon uit kerkers kunt halen?
Misschien ben ik wat te oud en kritisch, maar dit is voor Nintendo wel een érg gemakzuchtige manier om weer eens een instant miljoenenhit te scoren. ✪

GOD BESTAAT NIET!
VERREK, EEN KETTERPIE

TOP 5 BESTVERKOCHTE POKÉMON-SPIN-OFFS

Natuurlijk blijven de hoofddelen in de Pokémon-serie het populairst, maar om de wederopstanding van Pokémon Mystery Dungeon te vieren, leek het me aardig eens te kijken wat nu eigenlijk de vijf bestverkopende spin-offs van het Pokémon-fenomeen zijn. Ter vergelijking: de topseller in de Pokémon-franchise blijft de allereerste Pokémon (Red/Green/Blue/Yellow) met 59,5 miljoen verkochte exemplaren, het recente Pokémon Sword/Shield is tot nu toe 16,1 miljoen keer verkocht, en het free-to-play-fenomeen Pokémon Go overschreed in juli 2019 de grens van 1 miljard (dat is dus duizend keer een miljoen) downloads.

1. Pokémon Mystery Dungeon: Red & Blue
GBA & DS, 2005 – 5,9 miljoen
Niet zo gek dat Nintendo juist deze spin-off heeft afgestoft en opgepoetst voor een remake op de Switch: het is de bestverkochte Pokémon-spin-off ooit!

2. Pokémon Stadium
N64, 1999 – 5,5 miljoen
De mogelijkheid om de pokémon uit je Game Boy-spel op tv te laten vechten, sprak eind jaren negentig blijkbaar veel mensen aan.

3. Pokémon Pinball
Game Boy, 1999 – 5,3 miljoen
Eind jaren negentig verkocht alles van Pokémon goed, zelfs deze 'best geinige' flipperkast-variant.

4. Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Time & Darkness
DS, 2007 – 4,9 miljoen
Als de game die ik op deze pagina's bespreek een beetje lekker verkoopt, en dat verwacht ik wel, zal de remake van déze Mystery Dungeon vast niet lang uitblijven.

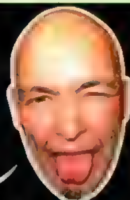
5. Pokémon Trading Card Game
Game Boy, 1998 – 3,7 miljoen
Wil je het ruilkaartenspel anno 2020 digitaal spelen? Kan gewoon & gratis via Pokémon.com!



SCORE
42

Deze port van een vijftien jaar oude game voegt eigenlijk niks toe aan het origineel, terwijl er toch genoeg ruimte was om dat origineel écht te verbeteren.

JURJEN



En tel daar nog maar eens 100 uren bij op als je alle pokémon wilt verzamelen.

40 UREN



BASICS
ROGUELIKE RPG
CHUNSOFT / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

REVIEW

PS4 · XBOX ONE · SWITCH

TWO POINT HOSPITAL

HAALT DE SIM UIT VERSIMPELING?

Nu het coronavirus door de wereld woedt, is het misschien niet heel goed getimed om grappen te maken over epidemieën. Toch maakt Two Point Hospital flink wat ziek(t)e grappen, en Wouter moet er geregeld om lachen...

Natuurlijk heeft dit ziekenhuis een rating van 1 ster. Het heeft niet eens een dak!

Ik was laatst weer in een ziekenhuis, op de spoedafdeling nog wel, want ik dacht dat ik m'n rib gebroken had en er een stuk bot in m'n long zat te prikken. Maar heel spoedig ging het allemaal niet daar op die afdeling, iets wat ik misschien had moeten zien aankomen toen ik een cartoony slak als decoratie bij de receptie zag staan. Kijk, dat zijn van die inrichtingskeuzes die ik niet zo snel zou maken in m'n eigen ziekenhuis...



Ziekenhuis Amstelland

Two Point Hospital laat je je eigen ziekenhuis inrichten en runnen – zonder ironische slakken op de spoedafdeling – op een manier die vergelijkbaar is met Theme Hospital uit 1997. Die overduidelijke overeenkomsten zijn niet zo gek, want het is een zogenaamde 'spirituele opvolger' die gemaakt is door zowel dezelfde componist, lead artist als producer van de 'business simulation game' uit de jaren negentig. Dus ja, dit is zo'n titel gericht op de nostalgische 30-plussers van de wereld, een zeer dominant, koopkrachtig volkje dat er van houdt om dingen aan te schaffen waar ze de fijne herinneringskriebels van krijgen. Maar natuurlijk kan dat niet de volledige doelgroep zijn van een titel, want die moet zo brééd mogelijk zijn! Gaat Two Point Hospital daarom ook onder aan de verSIMpeling waar bijvoorbeeld Sim City 2012 en Planet Zoo het slachtoffer van waren, zodat zoveel mogelijk mensen de breincapaciteit hebben om '8-bitten' en 'Jest Infection' te genezen?

MENEER HENDRIKS, TIJD LANG NIET GEZIEN!

DAT KLOPT, IK WAS ZIEK.



Is dit de Coronavirus-modus?

Grey Sloan Memorial Hospital

Heel erg ingewikkeld is het niet om een ziekenhuis te runnen in Two Point Hospital. Sterker nog; al snel jongleer je met meerdere hospitalen tegelijk, schakelend van het ene gebouw naar het andere. Yup, we hebben het hier over een waar gezondheidszorg-imperium! Bij elke locatie krijg je andere opdrachten en unlock je nieuwe afdelingen, terwijl je behoorlijk wat af gniffelt. Want de ziektes en aandoeningen – of hoe je de lamphoofden, Freddie Mercury's en clowns ook wil noemen – zijn heerlijk stoopid. Ook de extreem droge stemmen die uit de radio komen en maatschappijkritische humor blaten deden me regelmatig grinniken. Two Point Hospital moet het vooral hebben van een element waar weinig games tegenwoordig nog mee aan de haal gaan: humor. Je kan genieten van flauwe woordgrappen en heel veel visuele lol waar je onmogelijk onwel van kan worden. En je krijgt ook de tijd om het in je op te nemen, want Two Point Hospital heeft niet de allerhoogste stressfactor van alle sim-games. Daar heb je de onvermijdelijke idiotisering! »

KEN JE GAMEGESCHIEDENIS: WAT HEEFT PETER MOLYNEUX MET TWO POINT HOSPITAL TE MAKEN?

Wie kent hem nog, die gekke Peter Molyneux wiens roeping het was om z'n eigen games te overhypen, waaronder Black & White, The Movies en Godus? De Brit mag dan wel graag hoog van de toren blazen, hij heeft ook flink wat sporen achtergelaten in de gamesindustrie. Wat je mogelijk niet weet is dat zijn carrière ongeveer begon met de oprichting van Bullfrog Games in 1987. In 1989 kwam daar Gary Carr bij en Mark Webley voegde zich in 1992 bij het bedrijf, waarna zij samen projectleiders werden van Theme Hospital. In 1997 richtten Webley en Molyneux samen Lionhead Studios op, de ontwikkelaar van de Fable-serie en de eerder genoemde titels waar gamers lekker voor gemaakt werden, waarna Carr in 2003 besloot dat hij niet kon achterblijven. Terwijl Molyneux zich bezighield met zijn nieuwe bedrijfje 22Cans, kwam in 2014 Ben Hymers bij Lionhead, en als iemand die bij Rare en Creative Assembly heeft gewerkt, was hij niet de minste toevoeging. In 2016 sloot Lionhead z'n deuren en richtten Carr, Hymers en Webley Two Point Studios op om eindelijk die spirituele opvolger te maken die Theme Hospital zo verdient.





LEKKER OP DE CONSOLE!

Two Point Hospital kwam al in 2016 voor de PC uit, maar is pas sinds kort op de spelcomputers verschenen. Je zou denken dat deze versie het zwakzinnige aftreksel van de Master-Race-game is, maar het werkt eigenlijk als een zonnetje. De game is overzichtelijk en je beweegt de camera met heerlijk gemak over het speelveld; je hoeft niet veel door menuutjes te navigeren, maar áls je het doet, dan voelt dat goed. En het belangrijkste; het bouwen van kamers gaat nauwkeurig en snel, terwijl je niet het gevoel hebt heel erg beperkt te worden in je mogelijkheden. Het moge duidelijk zijn na games zoals Cities: Skylines, XCOM en, eh... Job Simulator: ook op de spelcomputer kan er prima gesimuleerd worden!



Sacred Heart Hospital

Op sommige vlakken is Two Point Hospital zeker een eenvoudigere game dan Theme Hospital, maar dat is eigenlijk alleen maar een goed ding. Het is een veel gestroomlijndere ervaring geworden, het werkt makkelijker en logischer, zelfs op consoles. Nooit zat ik te kutten met de besturing of de camera en ik hoefde maar een enkele keer uit te zoeken hoe ik iets specifieks moest doen. Dus zat ik binnen no-time met een opengeklapte onderkaak te kwijlen en af en toe als een zwakzinnige te giechelen, en urenlang te managen. Yup, ik ben de tijd vergeten en dat weten games niet vaak meer voor elkaar te krijgen. Het is misschien een beetje een bittere paracetamol voor sommige spelers van de 90's business simulation game dat je niet meer een gigantisch ziekenhuis kan bouwen, je praktisch in elke nieuwe locatie weer opnieuw begint met een receptie en een GP-kantoor en een apotheek, etc. Maar hoewel dit licht repetitief is, gaat het bouwen zo soepel dat het nooit als noeste arbeid voelt, en bovendien zorgen unlockables ervoor dat je niet vaak verlangt naar meer afwisseling. Als je het niet ziet als een ziekenhuisbouwer, maar een game waarin je al lachend zoveel mogelijk poppetjes met verbale diarree geneest, dan ga je een heerlijke tijd tegemoet met Two Point Hospital.

DE DEBIELSTE TWO POINT-'ZIEKTES'

Er is geen beginnen aan om alle ziektes en aandoeningen van Two Point Hospital op te noemen, dus moet je maar even genoegen nemen met degene waar ik het hardst om gegniffeld heb:

Grey Anatomy

De naam is een verwijzing naar een tv-show over een ziekenhuis, de aandoening is een volledig verlies van kleur in de patiënt. SNAP JE?! Om dit te fixen moet je onderzoek doen naar Chromatherapy zodat er weer kleur op de arme kleurloze gespoten wordt!



Mock Star

Deze psychische aandoening doet mensen denken dat ze een rockster zijn. En niet zomaar één, nee, een van de coolste en meest legendarische: niemand minder dan Freddie Mercury van Queen-faam! Een game voor dertigers moet natuurlijk wel 80's-referenties hebben...



Monobrow

Het feit dat het hebben van één wenkbrauw een medische aandoening is, dat vind ik al redelijk lachwekkend. Maar dat deze harige rups van het gezicht kan springen om vervolgens het ziekenhuis onveilig en minder hygiënisch te maken, dat maakt deze aandoening fucking goed gevonden! Je kan de ontsnapte 'monobeasts' trouwens neerschieten als je ze weet te vinden en op ze inzoomt. LOL!



8-bitten

Deze 'retro bug' laat z'n slachtoffers terug gaan in de tijd, waardoor ze er nogal vervormd uit komen te zien. Yup, ze gaan hiermee hard terug in resolutie en de enige oplossing is om ze naar het Resolution Lab te brengen waar ze behandeld worden met een Debugger. Raap me op!



Turtle Head

Je zal het maar hebben: het hoofd van een schildpad. Hoewel ik zeker mensen heb ontmoet die qua uitdrukking wel iets weghebben van zo'n diertje, is dit wel heel letterlijk. Je hebt een Head Office nodig met daarin een Turbo Plunger om het hoofd van Turtle Head-lijers uit hun schulp te trekken!









GOLFJE ZIEKENHUIS-SIMS

Theme Hospital is blijkbaar oud genoeg om voor een retro-revival te zorgen – of de komst van Two Point Hospital zorgde voor inspiratie – want er is meer op het gebied van medische management!

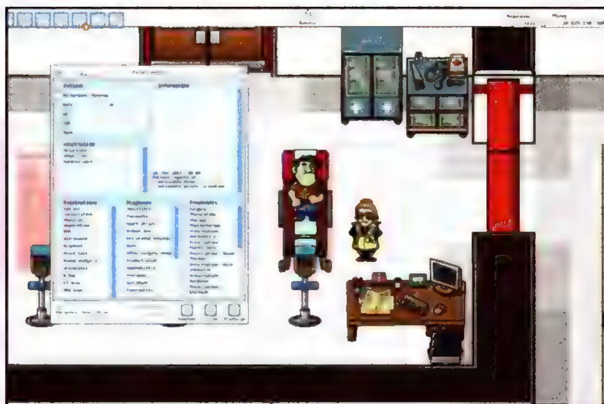
Project Hospital

Mocht je Two Point een beetje te grappig en casual vinden, dan weet Project Hospital je misschien wel serieus uit te dagen. In deze game ben je een dokter, een architect en een manager tegelijk, hoewel je ook kan besluiten om je op een van de drie taken te focussen. Er wordt door sommigen zelfs beweerd dat dit de ware troonopvolger is van Theme Hospital, hoewel ik het zelf een beetje gek vindt om die eer aan iemand anders te geven dan aan de game van de oorspronkelijke makers. Bovendien legt Theme Hospital ook zwaar de nadruk op gekkigheid, terwijl Project daar ver van weg blijft.



Hospitalize

Deze zit al bijna drie jaar in early access en hangt qua toon een beetje tussen Two Point en Project in; niet volledig serieus, maar je zult hier geen gloeilamphoofden in tegenkomen. Het heeft een 2D-pixel-stijltje en voelt daarmee meteen indie as fuck, wat natuurlijk voor iedereen verschillende associaties met zich mee brengt. Grootste probleem is dat de ontwikkeling omtrent Hospitalize een beetje stil is gaan staan, dus bedenk goed of je hier 16 euro aan wil uitgeven.





SCORE 84

Als je wel kan griffelen om flauwe visuele humor en woordgrappen, er een manager in je schuilt en/of je vroeger genoten hebt van Theme Hospital, is dit een harde aanrader. Zelfs op consoles is dit een hilarisch hoogtepunt van medische madness!

WOUTER



Als je je niet gek laat maken door alle stervende patiëntjes en lekker rustig aan doet, dan ben je wel 100 uur de ziekenhuisbaas.

100+ UREN

BASICS
ECONOMIC SIMULATOR
TWO POINT STUDIOS/ BULLFROG PRODUCTIONS/SEGA
1 SPELERS
OUT NOW



PS4 REVIEW

DREAMS

I HAVE A DREAM!

Graddus hoorde dat in Dreams je dromen werkelijkheid worden. 'Nou', sprak de baklap, 'doe dan maar een levenslang abonnement bij de Burger King, een harem mooie vrouwen ennuh, wereldvrede ofzo...' Wist hij veel dat je die dromen dan wel zélf moet maken.

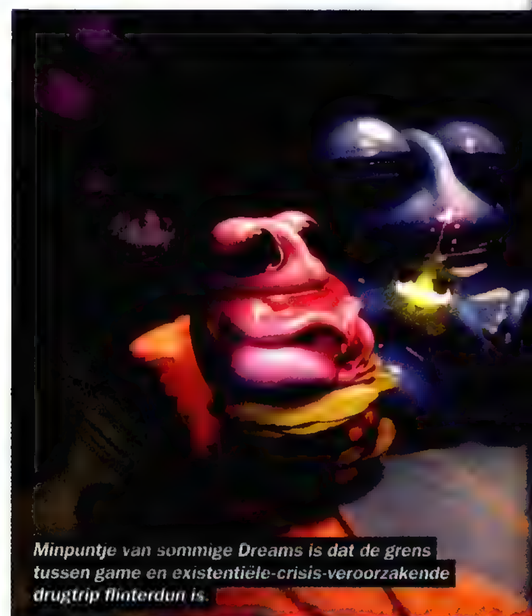
Dreams is een confronterende game. Zo kom ik er na een paar uur achter dat ik nooit een goede gamedesigner zal worden. Ja, iets van een rotspartij plaatsen lukt nog wel. Net als een huis, een boom en een brug. Ik kan er zelfs voor zorgen dat die brug instort als je eroverheen loopt. Maar een echt leuk spel maken? Iets wat langer dan een halve minuut boeiend blijft? Vergeet het maar.
Door Dreams is mijn respect voor 'B-ontwikkelaars' als Teyon en Visual Concepts echt met een factor 100 gestegen!

Adequate toolset

Dat het creëren van een game zo lastig is, ligt overigens niet aan Dreams zelf. Absoluut niet. Voor alles is er een duidelijke, speelse tutorial. Of het nou gaat om het construeren van een aantrekkelijke spelwereld of complexere zaken als het implementeren van A.I. - niks is frustrerend. Het kost alleen tijd. Héél veel tijd.
Ga dus vooral eerst lekker aanklooien. Kies je eigen schattige impje die feitelijk als een soort muiscursor werkt en je, in combinatie met andere knoppencombinaties, volledige vrijheid over je creaties geeft. Je 'zweeft' er als het ware langs, doorheen en in, zodat je echt extreem gedetailleerd te werk kunt gaan. Ik ben zwaar onder de indruk van alle opties die Dreams je met slechts een simpele PS4-controller geeft. Alles voelt superintuïtief, alsof

> **"Dreams is behalve een game-bouw-game net zo goed een game-speel-game."**


De laatste keer dat ik zoveel ballen op een tafel zag liggen was na middernacht tijdens een Vindicat studentenfeestje.


Minpuntje van sommige Dreams is dat de grens tussen game en existentiële-crisis-veroorzakende drugtrip flinterdun is.

Lig jij 's nachts ook altijd wakker omdat je je probeert voor te stellen hoe The Last of Us er uit zou zien als Nintendo Switch-exclusive? Nooit weer.

je een trackpad en toetsenbord tot je beschikking hebt.
Je kunt zelfs je eigen muzieknummers maken. En dan niet wat domme bliepjes of andere geluidjes, maar echt full-fledged gaming soundtracks. Eén van de Dreams die ik speelde had zelfs de complete Legend of Zelda-tune erin! Het roept de vraag op: zou Nintendo al één van z'n befaamde rechtszaken aan het voorbereiden zijn?

Pick-up-and-play

Anyway, wil je zelf dingen maken dan is Dreams zeker geen pick-up-and-play-game. Ik had het net al over de tutorials; hoewel die bijzonder duidelijk en laagdrempelig zijn, zijn het er ook erg veel. Wel meer dan honderd. Je bent zo een paar dagen bezig met alleen de basics, over de meer advanced cursussen en masterclasses heb ik het dan nog geeneens gehad. Ik vermoed dat dit voor een groot deel van de casual spelers simpelweg te veel is. De huidige trophy-percentages tonen bijvoorbeeld dat slechts 12,5 procent van alle spelers iets heeft ge- »

SHARING IS CARING

Een belangrijk onderdeel van Dreams is het sociale aspect. Via de Dreamiverse deel je jouw creaties, of download je juist levels van anderen. Ook kun je hier samenwerken met andere spelers. Wil je bijvoorbeeld een racegame maken, kun je schitterende tracks ontwerpen maar heb je geen flauw idee hoe de physics van een racewagen werken? Leg dan contact met spelers die daar juist wél goed in zijn. Of remix één van hun creaties met je eigen input. Ook zijn er templates beschikbaar voor o.a. first-person-shooters en platformers, zodat je alvast een stramien hebt om mee te werken.
De mogelijkheden zijn eindeloos, al vind ik het een rare keus van Media Molecule om Art's Dream, de story mode van Dreams, niet open te stellen voor spelersaanpassingen. Dit staat lijnrecht tegenover het 'sharing is caring'-principe van de game. Daarnaast verdienen getalenteerde creators geen cent aan hun maaksels, terwijl Dreams er wel een interessantere (en dus waardevollere) game van wordt. Een beetje hypocriet, Media Molecule...







» maakt en naar de Dreamiverse heeft geüpload. Met andere woorden: bijna 90 procent heeft Dreams nog niet gebruikt waar het voor is bedoeld.
Maar niet getreurd: Dreams is behalve een game-bouw-game namelijk net zo goed een game-speel-game. Je downloadt en speelt eenvoudig creaties van anderen, en dat zijn er op het moment van schrijven al vele duizenden. Zo zette ik mijn tanden in een soort hooligan-simulator waarin je museumkunst met een honkbalknuppel te lijf gaat, in een remake van Kojima's cultclassic P.T. en in een best wel vermakelijke F1-racer.
Er zit zelfs een fan-made versie van GoldenEye 007 in, Golden Dream genaamd, inclusief authentiek introfilmpje, muziek en echt werkende sniper rifle. Ik vond het in ieder geval leuker dan de Reloaded-remake van een paar jaar terug, dus dat zegt genoeg! Voor mijn persoonlijke top tien Dreamcreaties check je het kader 'De meeste dromen zijn bedrog'.

Veredelde techdemo's

Helaas zijn lang niet alle door de community gemaakte spellen kwalitatief even jofel. Bovendien kun je het gros niet eens als echte games zien, maar meer als veredelde techdemo's. Zelfs ontwikkelaar Media Molecule blijkt moeite te hebben iets boeiends op het scherm te toveren. Met de interactieve showcase Art's Dream proberen ze het wel (zie kader 'Artsy fartsy') maar al snel wordt duidelijk dat de studio er heel goed in is je gamedesigntools te geven, niet zozeer zelf games te maken. Vooral de camera (één van de lastigste facetten van 3D-games)

DE MEESTE DROMEN ZIJN BEDROG

Jep, de Dreamiverse bevat een flinke hoop meuk en de meeste dromen blijken helaas bedrog. Daarom help ik je graag op weg met mijn tien favoriete Dreams-creaties:

10. The White City - Skyrim-achtige walking sim [dat is dus Minas Tirith uit LOTR! – Marvin].
9. High Speed Hovercraft - Sneller dan podracing!
8. Toilet Simulator - Voor de betere poep- en pieshumor.
7. Beech Pool - Niets rustgevender dan een potje pool.
6. Cold Conundrum - Schieten op sneeuwmannen.
5. A Haunted Mansion - Boe!
4. Golden Dream - Goed gelukte GoldenEye 007-remake
3. Silent Hills - Kojima's survival-horror-epos leeft, in Dreams!
2. Art Therapy - Mol museumkunst met een honkbalknuppel.
1. The Pilgrim – Kwaliteits-adventure en wat mij betreft de beste game op Dreams.







ARTSY FARTSY

Dreams' grootste probleem is dat veel creaties zo beperkt aanvoelen als matige, eerste-generatie-PlayStation- of Nintendo 64-games. Dat blijkt ook wel uit Art's Dream, Media Molecule's interactieve showcase voor wat je allemaal kunt bouwen. Deze mix van genres (platformer, twin-stick-shooter, point-'n-click adventure, etc.) over de depressieve muzikant Art is best geinig, maar tijdens het twee uur durende verhaal had ik nergens een moment waarop ik dacht 'WOW!'. De camera is kut en alle clichés uit het boek 'gameplay voor dummies' komen voorbij, en dat terwijl Arts constante gejammer al na vijf minuten op je zenuwen werkt.

Aan de andere kant toont de story mode perfect wat er technisch allemaal mogelijk is met Dreams. En dat is zeer indrukwekkend.



blijkt meer dan eens een sta-in-de-weg.

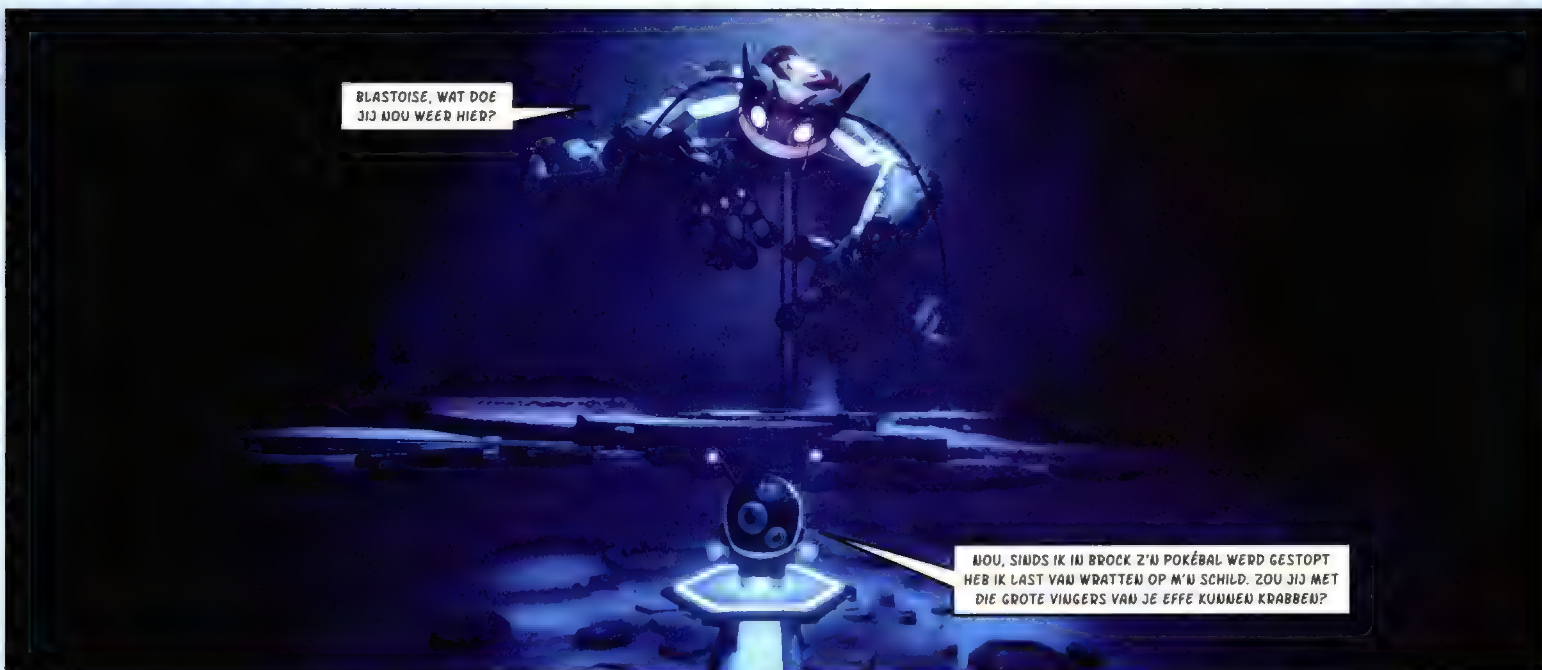
Natuurlijk: wat niet is kan nog komen. Dreams is een langetermijnproject en Media Molecule heeft meermaals aangegeven dat de dromenmaker minimaal tien jaar mee moet gaan. Inderdaad, dus ook op de PlayStation 5 (en zelfs PS6?). Ik vind het daarom oneerlijk om Dreams nu al af te rekenen op het gebrek aan kwaliteitscontent. Bij nieuwe consolegeneraties zie je de beste titels immers ook pas na een paar jaar.

De volgende Miyamoto

Of Dreams in z'n huidige staat de moeite waard is? Uiteindelijk wel. Realiseer wel dat als je zelf wat wilt bouwen, het een flinke tijdsinvestering en dosis creativiteit vraagt – zonder enige garantie dat het niet uitdraait op een grote, dampende drol. Dreams van anderen spelen is wat dat betreft een 'veiligere' optie, al verdient ook hier het gros van de creaties niet eens de stempel 'kutgame'.

"Zelfs ontwikkelaar Media Molecule blijkt moeite te hebben iets boeiends op het scherm te toveren."

Toch heeft Dreams me dingen laten doen en beleven die in geen enkele andere titel mogelijk zijn. Alleen al daarvoor verdient het lof. Daarnaast: wie weet wat de toekomst brengt? De volgende Shigeru Miyamoto zou zomaar op dit moment Dreams in z'n PS4 kunnen steken, klaar om z'n dromen met de wereld te delen... ✪



SCORE 81

Dreams is als gratis shoppen in een gamewinkel... waar alleen maar goedkope knock-offs in de schappen liggen! Dat terzijde is dit de meest gebruiksvriendelijke gamebuildingtool op de markt, waar in de toekomst vast nog hele mooie dingen uit gaan komen.

GRADDUS



Als je wilt kun je Dreams eeuwig spelen zonder ooit twee keer hetzelfde te doen. Of het ook leuk is, is een ander verhaal.





BASICS
GAME-MAAK-GAME
MEDIA MOLECULE / SONY INTERACTIVE
1-4 SPELERS
OUT NOW

NIOH 2

DE 5 GROOTSTE VERANDERINGEN IN NIOH 2

LIVING WEAPON IS GEËVOLUEERD IN HET UITGEBREIDERE YOKAI SHIFT

In Nioh kon je, mits het bijbehorende metertje vol was, kortstondig gebruik maken van de krachtige Living Weapon-powerup. Dit zorgde ervoor dat je wapen meer schade deed en je niet geraakt kon worden door vijanden. In Nioh 2 is Living Weapon vervangen met het vergelijkbare Yokai Shift, waarbij niet alleen je wapen transformeert, maar je gehele personage! De functie is hetzelfde — veel schade doen; niet geraakt worden — maar je krijgt er een paar extra's bij, afhankelijk van wat voor yokaivorm je gekozen hebt. Je kunt namelijk kiezen uit 'Brute' (doet het meest fysieke schade), 'Feral' (is supersnel) of 'Ghost' (schiet projectielen).



EEN SCALA AAN NIEUWE VIJANDEN EN BAZEN UIT JAPANSE FOLKLORE

Veel van de vijanden in Nioh 2 hebben we ook al in de vorige game gezien, maar het gros van de tegenstanders die je naar het leven zullen staan, zijn volledig nieuw. Vooral veel van de bovennatuurlijke yokai zien we hier grotendeels voor 't eerst, zoals de Ippon-Datara (een cycloop met één been en een gigantische hamer) en de Enki (een agressieve aap die graag met speren smijt). Van alles in Nioh 2 vind ik die nieuwe yokai en bazen het tofst; ze geven dit vervolg bestaansrecht!



DE 'DARK REALM' VOEGT EEN EXTRA NIVEAU TOE AAN DE UITDAGING

De Dark Realm is een verzameling onheilspellende gebieden waar de ki (lees: het uithoudingsvermogen) van yokai sneller bijvult... en die van jou juist veel langzamer. Deze gebieden kunnen 'gezuiverd' worden door de belangrijkste yokai in dat gebied te slachten, maar de Dark Realm kan ook door bazen 'geactiveerd' worden tijdens boss fights. Ugh. Dit is mijn minst favoriete toevoeging aan Nioh 2. Niet zozeer omdat het combat moeilijker maakt — uitdaging is lekker — maar omdat extra zuinig moeten doen met ki het tempo aanzienlijk uit de gameplay haalt.



YOKAI SKILLS LATEN JE GEBRUIK MAKEN VAN BOVENNATUURLIJKE KRACHTEN

Elke keer dat je een yokai doodmaakt, is er een kleine kans dat ze hun 'Soul Core' achterlaten. Deze kernen kun je aan je personage linken (twee per keer) zodat je Yokai Skills kunt uitvoeren. Dit zijn spectaculaire aanvallen die de ziel van de overleden yokai in kwestie oproepen. Deze aanvallen kosten 'anima' (een nieuw metertje, dat bijvult wanneer je vijanden aanvalt) maar kun je alsnog relatief vaak uitvoeren. Dit is vergelijkbaar met hoe zielen gebruikt worden in sommige Castlevania-games, en is een erg welkome, visueel spectaculaire toevoeging aan Nioh!



EEN GROTER AANBOD AAN WAPENS, BUILDS EN VECHTSTIJLEN

Nioh gaf je de keuze uit een paar erg toffe en diverse vechtstijlen, zoals katana's, speren, bijlen en kusarigama (die toffe ninjaketting), en de DLC-hoofdstukken voegden daar nieuwe wapens aan toe, zoals de snelle tonfa's en de vernietigende odachi (een tweehandige katana). Nioh 2 bevat ál die wapensets, maar voegt daar ook de spectaculaire hatchets aan toe (dubbele handbijlen) en de door Bloodborne geïnspireerde 'switchglaive'. Dit transformerende wapen kun je hanteren als een zwaard, speer én zeis!



JAMMER. EN LEKKER.

NIOH 2 IS BIJNA EXACT DEZELFDE (HEERLIJKE) GAME ALS Z'N VOORGANGER








Nu snap ik pas waarom we ze de drie Musketiers noemden.

Games reviewen is moeilijker dan het lijkt, vooral als je er ook nog een cijfer achteraan moet plakken. Want wat voor score geef je in hemelsnaam een game die je subjectief geweldig vindt (want lekker) maar objectief een beetje teleurstellend (want ctrl+c, ctrl+v)?

Als je de vijf punten op de vorige pagina ziet en denkt "leuk, maar niet bepaald wereldschokkend, ofzo", dan heb je helemaal gelijk. Nioh 2 voelt namelijk als exáct dezelfde game als zijn voorganger, maar dan met een paar extra's. Aan content verder geen gebrek, hoor, maar een knappe jongen die in één oogopslag het verschil kan zien tussen deel één en deel twee. Nioh 2 is hét schoolvoorbeeld van 'meer van hetzelfde', en dat is ergens wel teleurstellend. In 2017 was Nioh namelijk best baanbrekend: het combineerde bikkelharde Dark Souls-gameplay en -verkenning met een toffe, feodaal Japanse esthetiek. Ik zag Nioh zelfs als de eerste Dark Souls-kloon die zich kon meten met het legendarische oeuvre van From Software! Maar anno 2020 hebben we inmiddels ook al Sekiro: Shadows Die Twice mogen spelen, en die wist de Souls-formule op veel originelere en revolutionairdere wijze te combineren met de Sengoku-periode. Nioh 2, daarentegen, voelt nog steeds als een game uit 2017.

Ki Pulse

Niet dat daar per se iets mis mee is, hoor! Dark Souls, Bloodborne, Nioh... al die games zijn tijdloze klassiekers die ik maar blijf herspelen en waar ik dus ook nooit echt genoeg van kan krijgen. Dat Nioh 2 dus 'slechts' dezelfde hoogtepunten weet te raken als zijn voorganger, vind ik dus net zo 'jammer' als twee dagen achter elkaar heerlijke ribeye-biefstuk moeten eten. Ik geniet zelfs meer van ongeïnspireerde vervolgen als Nioh 2 dan 95% van alle games, want het zit gewoon ijzersterk in elkaar.

De levels zijn doolhofachtig en een genot om te verkennen; shortcuts vinden naar eerdere checkpoints wordt nóóit oud! De combat is diepgaand en complex; een combo uitvoeren en dan het gros van je ki terugkrijgen door middel van een goed getimede Ki Pulse blijft extreem bevredigend! En de bazen zijn spectaculair en memorabel; ik heb tegen een gigantische, demonische kat mogen vechten die als een flipperbal tegen bomen aan stuiterde! Dat Nioh 2 dus gewoon Nioh is met een nieuw jas aan, is dus eigenlijk alleen maar een minpunt omdat 't minder origineel is dan mijn openingszinnen in de kroeg op zaterdagavond.


weetje • weetje

Heb je nog een save file van Nioh op je PS4 staan? Dan kun je Nioh 2 spelen met een speciale skin van Nioh-hoofdrolspeler William (die hier anderzijds volledig afwezig is).

SCORE 79

Objectief vind ik het lui en enigszins teleurstellend dat Nioh 2 dusdanig veel op zijn voorganger lijkt dat het aanvoelt als een expansion pack. Maar als fan moet ik toegeven dat ik elk jaar wel zo'n ongeïnspireerd vervolg zou willen hebben!

SAMUEL



Wie elke submissie wil uitspelen en verstopte Kodama wil vinden, is waarschijnlijk langer zoet.

40-50 UREN



BASICS

ACTIE-RPG
TEAM NINJA / KOEI TECMO GAMES
1 SPELER
OUT NOW

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

PRIJSVRAAG | RUBRIEK

1 Welke soort beesten wil Jurjen niet op zijn Animal Crossing-eiland?
- A) Coronakrabben.
- B) Hippiehonden.
- C) Vakantievogels.

2 Wat vond Samuel het tofst in Nioh 2?
- A) De Dark Realm.
- B) De nieuwe Yokai en bazen.
- C) De skin die je op het personage uit Nioh 1 laat lijken.

3 Waar vergelijkt Raf Ubisofts studio-ingang in Montreal mee?
- A) Een expeditie naar Polen.
- B) Een poolexpeditie.
- C) Een pooltafel.

4 Wat is een van Wouters favoriete Two-Point-'ziektes'?
- A) 8-bitten
- B) De ziekte van lijm.
- C) Sock Star.

5 Wat zegt Doom Guy over Duke Nukem in Sams fanfic?
- A) Dat 'ie slechter richt dan Graddus na drie biertjes.
- B) Dat 'ie eigenlijk best een toffe peer is, op dat verlepte kapsel na.
- C) Dat 'ie een kleine piemel heeft.

6 Waar droomt Graddus van?
- A) Gewoon één keertje, zonder cheats, van Tjeerd winnen in FIFA.
- B) Een Burger King naast zijn slaapkamer, met zo'n bestelloket naast z'n bed.
- C) Wereldvrede, ofzo.



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

MAAK DAN KANS OP ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS VOOR DE SWITCH
+ 3 PINS
+ EEN NOTITIEBOEK
+ EEN HEERLIJKE MICROVEZELHANDDOEK

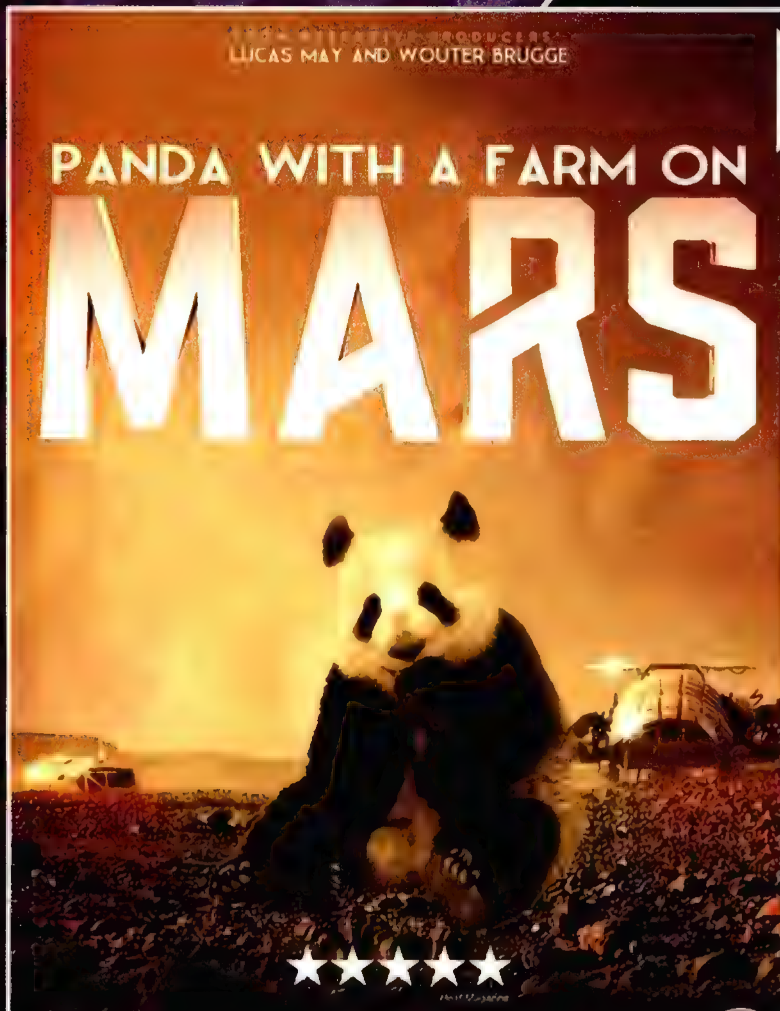
TUSSEN KUNST EN TWITCH

EEN PANDA OP MARS

Toen Wouter aan prominente Twitch-member Paul Rozenbeek vroeg of hij zijn eigen rubriek wilde, was zijn reactie: 'Is Dennis Mons een Wonderspons? Heeft Tjeerd assists aanstaan tijdens F1? Is Lucas zijn spirit animal een unicorn?!' Op al deze vragen is het antwoord overduidelijk en kneiterhard: Hondko… eh, JA!



Hoe ik aan deze pagina in Power Unlimited magazine ben gekomen? Nou, het begon simpelweg omdat ik een vaste kijker ben van PU's livestreams op Twitch. Tijdens één van deze streams, om precies te zijn op 8 april 2019, zaten Wouter en Lucas te brainstormen over welke film zij wilden maken als ze de kans zouden krijgen. Lucas, het genie, kwam met het briljante idee om een film te maken over een panda...met een boerderij... op Mars. Waarom? Nou, Lucas z'n brein werkt op mysterieuze wijzen. Hoe dan ook, tien minuten later had ik even in Photoshop een postertje gemaakt van dit belachelijke hersenspinsel, en dat was het begin van vele photoshop- en tekenkunstwerkjes.





Vanaf dat moment zag je bij de streams regelmatig "Oh shit, Rozenbeek heeft weer een link gedropt!" voorbijkomen. Jaartje later, en ik mag van Wouter elke maand in de PU mijn kunsten gaan vertonen. Hell yeah!

Ter ere van dat ene meesterwerk waarmee het ooit begonnen is, presenteer ik de filmposter voor Lucas Mays 'Panda with A Farm on Mars Chapter 2: Pandamonium':

VOLGENDE MAAND:
Iets met een langverwacht, episch gevecht tussen een kapitein – nee, niet kapitein Ortega – en zijn voormalig first mate.

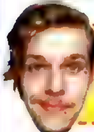


FEATURE

OOK GESPEELD

NIETS AANTREKKEN VAN DIE PANDEMIE EN ALS GEBRUIKELIJK ONSZELF OPSLUITEN MET GAMES

WRAAK SMAAKTE NOG NOOIT ZO ZOET



Titel: Bloodroots
Platform: PC, PS4, Xbox One en Switch
Prijs: 16,99

Ik sta nog stijf van de adrenaline bij het typen van dit stukje, want HOLY SHIT, **wat ben ik overdonderd door Bloodroots!** Zelden word ik zo verrast door een simpel ogende indie-game. Waar ik deze maand al m'n adrenaline en testosteron opspaarde voor de release van DOOM Eternal, bleek Bloodroots een waanzinnig fijn warmmakertje te zijn. Bloodroots vertelt het wraakverhaal – en laten we eerlijk zijn, dat is ook een héérlijk filmgenre – van een man genaamd Wolf, die zijn thuis vernietigd zag worden en de bad guys terug wil pakken. Dit doet hij **door razendsnel door levels te rennen en werkelijk álles wat los en vast zit als wapen te gebruiken.** De gimmick hier is dat alles 'one shot, one kill' is, zowel voor jou als voor de vijanden. **Maakt dus niet uit of je nou een zwaard of een dierenhuid oppakt; iedereen sterft.** Alleen dat is al genoeg voor mij om me uren met een game te vermaken, maar Bloodroots bleek ook nog eens een van die games te zijn waarbij ik om de haverklap een level opnieuw start. De gameplay is namelijk zo vloeiend, en van groepje naar groepje rennen met onovertroffen bloedlust zó leuk, dat ik na elke misstap een gebied opnieuw begon. Je kunt in elk level namelijk één lange combo creëren, en zo multipliers van meer dan x100 verdienen, om vervolgens aan het eind van een level de punten (en rating) van het scherm te zien springen. **Fokking verslavend.** Bloodroots is bloedjegoed.





OORDEEL:



LOVECRAFT HAALT Z'N SCHOUDERS OP

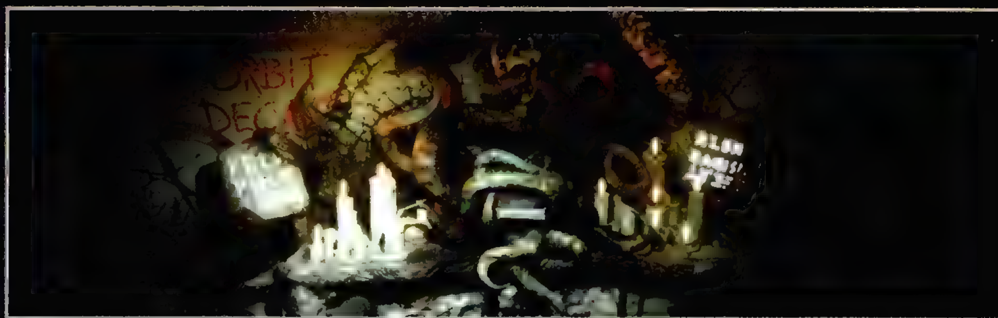


Titel: Moons of Madness
Platform: PC, PS4 en Xbox One
Prijs: 29,99

Ik vind het altijd best wel een aangename bezigheid: zorgen dat een ruimtestation of -schip weer optimaal opereert. Meestal houdt dit in dat je veel hendels moet overhalen, knopjes moet indrukken, energielevels moet balanceren, brandjes moet blussen en zero gravity moet trotseren. Allemaal aangename dingen als je niet letterlijk in een rampenfilm van Alfonso Cuarón beland bent.

Ook **Moons of Madness begint als een low budget-versie van Dead Space,** Alien: Isolation of Prey. Het lijkt qua productiewaarde vooral op die ene space survival game die ik ooit gereviewd heb voor Ook Gespeeld, totaal ben vergeten en waar ik nu even drie kwartier naar op zoek ga... Adr1ft!!!! Natuurlijk! Het was meer een zoektocht van een uur om eerlijk te zijn en de kans dat je die game nooit hebt gespeeld is aanzienlijk, dus **ik heb m'n tijd weer lekker nuttig besteed.**

De 'zorg dat het gevaarlijk inepte zooitje op een mars-kolonie opgeruimd wordt'-gameplay van Moons of Madness, inclusief bijbehorende zoektochten, vrij eenvoudige puzzels en andere testen van je probleemoplossend denkvermogen op niveau 1.1, is niet alles wat de game te bieden heeft. **Het is namelijk cool om aan de haal te gaan met het schrijfwerk van horrorgrootvader H.P. Lovecraft,** en dus poogt ontwikkelaar Rock Pocket Games de speler het idee te geven dat je net zo krankzinnig wordt als personages uit de gedichten en de boeken van deze meester. Dat lukt... niet enorm goed. En Moons of Madness weet op wel meer vlakken matigheid niet te overstijgen.



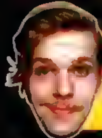


Hoewel deze survival-horror-spacegame wel degelijk goed verzonnen, filmische touches en een soort van algemene degelijkheid bezit, is veel ervan verre van uitzonderlijk. De game wordt nooit echt eng – waarbij schrikmomenten weinig indruk maken –, de taken die je moet uitoefenen zijn zeker niet altijd leuk – vaak zelfs een beetje saai –, en het ontbreken van combat helpt ook niet bepaald mee. Deze game hangt ergens tussen Deliver Us The Moon en SOMA in, waarbij het geen van beide games weet te evenaren. Jammer, want **een titel die een directe verwijzing is naar het beste boek van Lovecraft, At the Mountains of Madness,** deed mij hard hopen op iets waar ik harde The Thing-kriebels van zou krijgen. Het is ook niet makkelijk om me de stuipen op het lijf te jagen en het is al helemaal niet makkelijk zo F*ED UP te zijn als H.P. Lovecraft.

OORDEEL:



FPS-GIGANT MENGT ZICH IN DE BATTLE ROYALE-STRIJD



Titel: Call of Duty: Warzone
Platform: PC, PS4 en Xbox One
Prijs: Free to play



Is het een verrassing dat Call of Duty: Modern Warfare op de Battle Royale-tour gaat? Nee. Weet Warzone zijn concurrentie compleet weg te blazen en **wordt dit de Battle Royale-standaard? Hell no.** Maar, Warzone heeft toch zeker bestaansrecht, en dat komt niet alleen door de al uitstekende schietmechanieken die we kennen uit de basisgame.
De tofste toevoeging aan het alom bekende Battle Royale-recept vindt plaats aan het begin van een potje. Nee, niet op het moment dat je massaal uit een vliegtuig springt; niet het zoeken naar die eerste wapens; het moment dat je onverhoopt door je achterhoofd wordt geknald door een kamperende dertienjarige. Nog specifieker het moment dat daarop volgt, want **wie snel sterft in Warzone krijgt gewoon een tweede kans.** En hoe! Wie het loodje legt, teleporteert namelijk naar een hele bijzondere gevangenis, de Gulag, alwaar je een 1 vs 1 gevecht aangaat met een andere speler. Al lebei hetzelfde wapen (of gebrek aan wapen), en de winnaar keert terug op het speelveld. **Zó simpel, maar een enorm welkome toevoeging**, zeker als je nagaat dat er 150 spelers op de map rondrennen. Nog een toffe toevoeging zijn Contracts, extra missies die je zelf op de map moet vinden en kunt voltooien voor een flinke smak geld. Dat geld kun je gebruiken om bijvoorbeeld een airdrop te kopen, maar wie slim is spendeert het aan z'n teamgenoten. **Niet om hen gear te geven, maar om ze... tja, weer tot leven te kopen.** Handig!



Maar ja, het blijft Battle Royale en het gros van het recept is klakkeloos overgenomen van de concurrentie. **Persoonlijk vond ik de andere nieuwe (en gratis) modus, Plunder, een stuk leuker.** Samen met je teamgenoten moet je op de BR-map in Plunder zoveel mogelijk geld zien te verzamelen. Dat zorgt ervoor dat het van begin tot eind leuk én rewarding blijft om rond te blijven rennen en huisjes binnen te vallen. Dat levert bijna evenveel op als het neerschieten van tegenstanders, tenzij die tegenstander toevallig een godsvermogen op zak heeft, en zo heb je een leuke balans tussen ontdekken en schieten (een balans die naarmate het potje vordert, compleet scheefloopt bij Battle Royale).

OORDEEL:



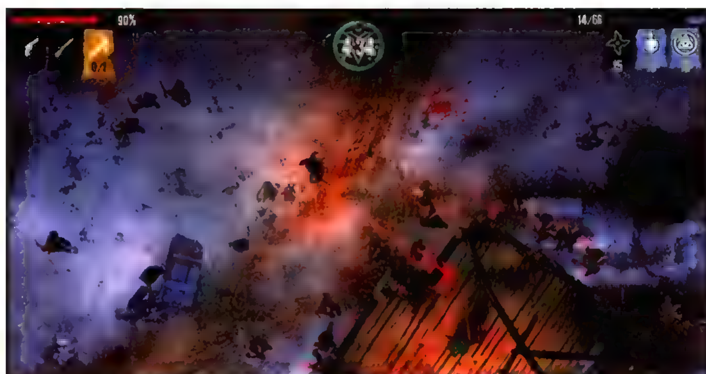
DE COWBOY MET DE DUBBELE POOKJES



Titel: Ritual: Crown of Horns
Platform: PC, PS4 en Xbox One
Prijs: 19,99

Ik zet m'n verstand niet graag op nul (dat heb je als je brein standaard toch al op standje 0,5 staat), maar **als ik vol stoopid ga, dan zet ik een twin stick shooter van Housemarque aan.** Lekker zorgeloos knallen met het kleurrijke Resogun of Nex Machina, ik houd ervan. Maar hoewel Housemarque het twin-stick-shooten tot een ware kunst heeft verheven, is het maken van zo'n game geen dusdanige raketwetenschap dat andere ontwikkelaars niet wat leuks met twee pookjes en knallen kunnen doen. Giet het in een western setting bijvoorbeeld, mix het een beetje met Hotline Miami en gooi er een magisch sausje overheen; **hopsa, je doet duidelijk iets anders dan Housemarque, maar weet toch liefhebbers van het genre te pakken.** Mij in ieder geval wel, althans voor een paar uurtjes. Ritual: Crown of Horns heeft een aardig stijltje -waarbij vooral de zwart-rode laadschermen in het oog springen-, bloederige, snelle actie en een okay upgrade-systeem, waartussen het aardige verhaaltje niet veel meer dan een plakbandfunctie heeft. Je valt je hier geen buil aan, **de simpelheid is best verfrissend**, en zolang Housemarque nog niet met hun nieuwe, (volgens eigen zeggen) knetterambitieuze titel is gekomen, wil dit best een dubbelpooksgaatje vullen.





OORDEEL:







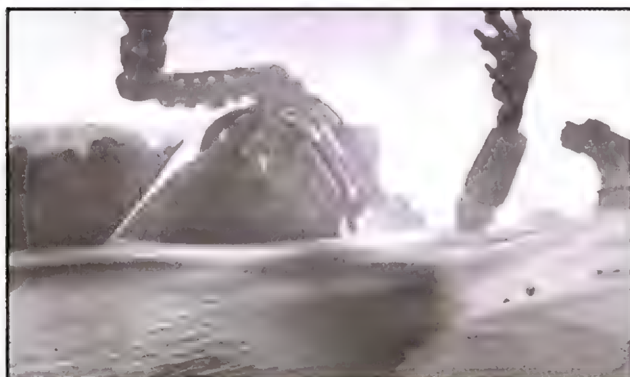
REVIEW

THROW ANYTHING



In de VR view van deze maand bewijzen twee games dat VR-gaming helemaal niet ingewikkeld hoeft te zijn om je aandacht vast te houden. Te beginnen met Throw Anything, waarin je zombies te lijf moet gaan die tegen het gebouw aan klimmen waar jij je in bevindt. De enige manier om de levende doden tegen te houden is door, jawel, alles naar ze toe te smijten dat je maar kunt vinden.

Dat klinkt simpel, en dat is het eigenlijk ook. Als speler sta je op de bovenste verdieping van het gebouw en in de kamer waar je bent, kan je alles oppakken en uit het raam naar beneden gooien. Denk aan kastjes, wekkers, tv's, bedden, stoelen, schilderijen, enz. De grote voorwerpen zal je eerst kapot moeten slaan voordat je ze uit het raam kan mikken en afhankelijk van het gewicht en omvang van het voorwerp doe je meer of minder schade aan de zombies. Een boek doet dus bijvoorbeeld veel minder schade dan een bowlingbal.

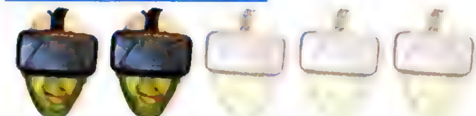


Als ik heel eerlijk ben is Throw Anything niet meer dan een uitgebreide tech-demo, waar we er al duizenden van hebben gezien, maar het is wel ontzettend vermakelijk en grappig om allerlei voorwerpen richting de klimmende zombies te gooien. Niet erg diepgaand, maar zeker leuk voor een regenachtige zondagmiddag.

SCORE:



KOTSGEHALTE:



REVIEW

SEPERATION



Separation heeft een simpel concept met een zware ondertoon. De game is namelijk gemaakt door één dude, die een aantal jaar geleden zijn vader is verloren. In de game ben je alleen op de wereld, in een post-apocalyptische setting, op zoek naar je vader.

Al snel leer je dat je vader er ook in deze wereld niet meer is, maar hij heeft wel aanwijzingen voor je achtergelaten om je meer info te geven over wat er is gebeurd. Deze aanwijzingen moet je zien te ontcijferen door het oplossen van puzzels die je onderweg tegenkomt. Wat gameplay betreft is Separation een beetje een kruising van Journey, The Witness en een vleugje Ico.

Wat Separation bijzonder maakt is het ontdekken van de wereld. Er zijn dan ook helemaal geen vijanden of wapens, het gaat puur om het verhaal, de ontdekking en het oplossen van de puzzels. De wereld is duister en grauw, past heel goed bij de

ARIZONA SUNSHINE LB VR EDITION: NEXT-GEN VR-ERVARING BIJ 1337VR!

Doorgewinterde VR-gamers zullen bekend zijn met het toffe Arizona Sunshine, waarin je allerlei wapens kunt gebruiken om waves aan zombies neer te maaien. Vertigo Arcades heeft in samenwerking met 1337VR in Rotterdam nu Arizona Sunshine LB VR Edition speelbaar gemaakt in Nederland, en ik mocht langsgaan om de game te ervaren.

Ervaren ja, want Arizona Sunshine LB VR Edition is eigenlijk veel meer dan zomaar een VR-game die je thuis kunt spelen. De game speel je met maximaal vier spelers in een fysieke ruimte van zes bij zes meter. Je krijgt de HTC Vive Pro op je snufferd, HP VR backpack op je rug, Bhaptic Feedback Vest om je bovenlijf en twee Hyperkin Blasters in je handen. Dual-wielding actie!

Je hebt dan de volledige vrijheid om rond te lopen binnen de ruimte, zonder last te hebben van kabels, aangezien je alle VR-benodigdheden gewoon bij je draagt. Het is de ultieme oplossing, want tijdens het spelen heb je al die apparatuur niet door en gaat het gewicht op in het haptic-feedback-vest, dat op verschillende punten op je lichaam trilt als je wordt aangevallen door zombies.

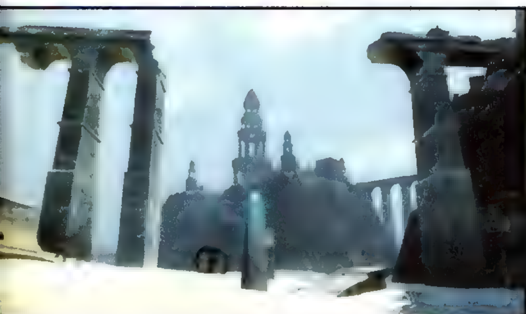


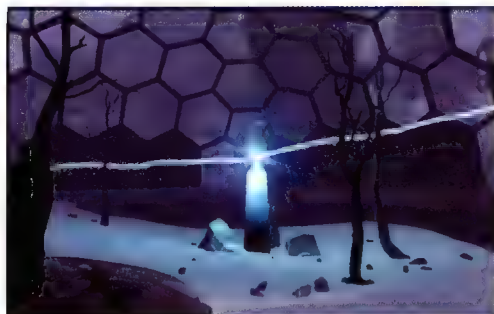
Je bent in Arizona Sunshine LB VR Edition dan wel nog steeds aan het knallen op zombies, maar je moet samenwerken om door de levels te komen. Zo moeten er hendels overgehaald worden, in karretjes gereden worden, liften worden gepakt en zelfs wat kleine platform-achtige gameplay uitgehaald worden, waarbij je bijvoorbeeld moet bukken voor obstakels of over dunne balken moet lopen, waarbij je de metersdiepe, virtuele afgrond inkijkt.

Zo'n beetje alle elementen die VR zo cool maken zitten in de game verwerkt en het is dan ook een understatement om de hele ervaring mega vet te noemen. De game duurt een minuutje of 20, en ik raad bij dezen iedereen aan die nieuwsgierig is naar VR, of een keer wil ervaren hoe vet VR is op grote schaal, om naar 1337VR te gaan. Het is de perfecte showcase voor wat er tegenwoordig mogelijk is met VR. Een soort next-gen VR-ervaring!









setting van de game en nodigt uit tot ontdekken, aangezien er bijna overal wel puzzels te vinden zijn.

Jezelf verplaatsen in de wereld gaat ook langzaam, of je nu aan het wandelen bent of in een bootje de omgevingen verkent. Dit zorgt voor een uiterst relaxte ervaring, ook zeer geschikt voor VR-nieuwkomers. Het avontuur duurt een uurtje of zeven en is magisch van begin tot eind. ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:



PU 315 LIGT 28 APRIL IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- DOET WOUTER WAAR HIJ HET MEEST VAN HOUDT; IN HET DONKER HANGEN EN NEKKEN ZUIGEN.
- LAAT JACCO Z'N BLOKJES WEER EENS ZIEN, OMDAT WE DAAR NOOIT GENOEG VAN KRIJGEN.
- GAAN WE RUZIE MAKEN OVER WIE ER ACHTERNA GEZETEN MAG WORDEN DOOR EEN MONSTER-ZOMBIE.
- KIJKT JURJEN NAAR WAT ER GEBEURT ALS DENEN EN JAPANNERS DE HANDEN INEEN, EH... KLIKKEN.
- GAAT GRADDUS ERACHTER KOMEN OF ZE DE EFTELING FF VOOR HEM WILLEN OPENGOOIEN ONDANKS DAT VIRUSJE.
- OVER 'DAT VIRUSJE' GESPROKEN: JJ HEEFT DAAR EEN HELE APARTE KIJK OP...

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

KOOP PU-MERCH, VERBETER JE GAME

Zoals jullie misschien is opgevallen hebben we onze eigen merch (check PU.nl/shop) en PU-lezer van het eerste uur Robert August de Meijer is dat ook niet ontgaan. Hij beweert dat het dragen van PU-merch ervoor gezorgd heeft dat iedereen met hem naar bed wil. Moeilijk te geloven? Vonden wij ook, maar Robert is een betrouwbare bron en we hebben zelfs fotografisch bewijs. En mocht je een handige test willen om erachter te komen of je brein net zo verdorven is als die van Wouter: was dat kleine gaatje in iemands ondergoed het eerste dat je opviel aan deze best wel drukke foto? Gefeliciteerd, jij zieke puppy!



STRAAT-MARIO

Als je als gamer dan tóch een keer over straat loopt, is het ook wel leuk om deze odes aan Mario tegen te komen. Dat die foto zo bewogen is, komt doordat Martin heimwee kreeg naar zijn game-bed en half sprintend een fotootje nam.





BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



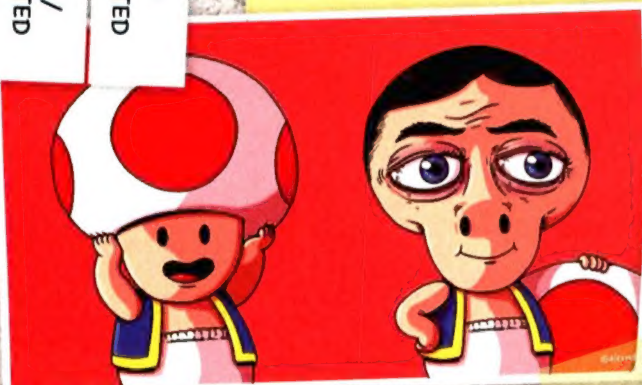
FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

DE LEGENDE VAN WAT ER ONDER TOADS MUTS ZIT

Je bent je vast bewust van de slepende saga over wat Toad nou precies onder die paddenstoel op z'n hoofd heeft zitten. Of zit er niets onder en is z'n hoofd simpelweg zo belachelijk enorm? We dachten lange tijd dat Nintendo het verlossende woord had gegeven en het eens en voor altijd duidelijk was dat Toad een reggae-stijl-beanie in paddenstoelvorm op z'n knar heeft zitten, maar blijkbaar is het einde nog niet in zicht... Aanschouw maar eens wat voor nieuwe verschrikkingen er op het internet zijn verschenen... Toad z'n ogen zijn eigenlijk z'n neusgaten?! THE HORROR!!!







NK TENT OPVOUWEN

Je kent ze vast wel, die retehandige tentjes die je zo, 'hop', binnen een seconde kan opzetten. Lekker makkelijk en zo, kan je sneller beginnen met Fristi's drinken op de camping. Alleen, het opruimen en vooral het opvouwen is zo goed als niet te doen. Daarom organiseerden we om te vieren dat we deze zomer naar CampZone kunnen (relevante haak he?) het Nederlandse kampioenschap tent opvouwen. Vijf deelnemers, waarvan het vier(!) niet lukten om 'm weer in de verpakking te krijgen. Martin is nu Nederlands kampioen tent opvouwen. Als je het sneller kan dan 2 minuten en 26 seconden... mail ons het bewijs op redactie@pu.nl.







BLONIC DE FLETSFLOP

Sonic is natuurlijk weer helemaal hip en alles, na zijn grote succes op het witte doek. Wel jammer dat wanneer je na het zien van de film, een amiibo wilt scoren en dan Blonic de Fletsflop krijgt in plaats van Sonic the Hedgehog. Ach ja, de versie zal waarschijnlijk over vijftien jaar wel 20 ruggen waard zijn.







Neo's Art



Deze maand deed Neomi wat we eigenlijk allemaal zouden willen doen met Yennefer van The Witcher: ze gaf haar een Cyberpunk-make-over! Yennefer of Vengerpunk, zo u wil, inclusief tentakels.

